アーケードゲーム完璧攻略シリーズ④

THE KING OF IRON FIST TOURNAMENT 3

鉄拳3 コマンドブック



編著　ファイティングスタジオ



TEKKEN 3
-COMMAND BOOK-

鉄拳 TEKKEN 3™

COMMAND BOOK
コマンドブック

CONTENTS

鉄拳3の世界へようこそ

平成9年3月、待望の鉄拳シリーズ第3弾が発売された。すべてにおいてこれまでの格闘ゲームを凌駕する究極の対戦格闘ゲーム、それが『鉄拳3』である。

究極のリアル3D格闘

より美しく、よりリアルに…

業務用の新基盤、『システム12』のスペックをフルに活かした格闘ゲーム、それが『鉄拳3』だ。モーションキャプチャーを取り入れた滑らかな動き、驚異の映像、何もかもが前作を越えている。



◀飛び散る効果もすべてポリゴン！

新旧キャラが入り乱れ

新キャラ、新技盛りだくさん

2までの旧キャラ6人（うち2人は2代目）に加え、新たに4人の格闘家が加わった。そして新旧キャラともども、各々の格闘スタイルを活かした魅力溢れる技を数多く使って、格闘を繰り広げるのだ。



◀イカすヤツらがニューエントリー

新システムを多数導入

軸移動、受け身、etc.…

『3』は新キャラや新技が加わっただけではなく、新システムを多数導入している。

相手との軸をずらして、直線攻撃を避ける『軸移動』、ダウン時の緊急回復『受け身』など。これらが一層ゲームを引き立てている。

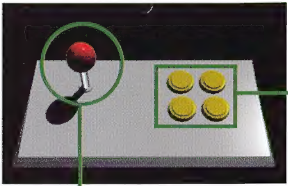


◀気合溜めも新システムのひとつだ

コントロールパネルの使い方、画面情報の解説

ここではコントロールパネルと画面情報の解説をする。目を通しておこう。

コントロールパネルの使い方



8方向レバー
キャラクターを移動させるためのレバー。詳しいキャラの操作方法は4ページを見て確認しよう。

LPボタン
左パンチボタン。主に左手による攻撃に使用。

RPボタン
右パンチボタン。主に右手による攻撃に使用。

LKボタン
左キックボタン。主に左脚による攻撃に使用。

RKボタン
右キックボタン。主に右脚による攻撃に使用。

画面情報の解説



❶…勝ちラウンド数。規定の数を先に先取した方が勝者。

❷…制限時間。0になると体力残量による勝敗判定。

❸…キャラクターの体力。全て赤になるとK.O.だ。

❹…連勝数。対戦時の連勝数がここに表示される。

基本システムを理解する

ここからは、ゲームの基本的なシステムについての説明。まずは基本からだ。

レバー入力の仕方について

レバー入力の方法はおおまかに3種類。長く入力する場合と、短く入力する場合、何も入力していない時がニュートラル。

➡	レバーを長く入力する。レバーを入力し続けるという意味もある。
⇨	レバーを短く入力する。軽くチョンと入力する程度の感覚だ。
Ⓝ	レバーをどの方向にも入力していない状態が、このニュートラル。

キャラクターの移動

Ⓝ	ニュートラル。何か入力するまで直立、オート（自動）立ちガードとなる。	➡	前進。前方へゆっくりと歩いていく。前進中はノーガード状態となっている。
⬅	後退。ゆっくり後退する。相手が攻撃を出しているときは立ちガードを行なう。	⬇	しゃがむ。オート下段ガードをする。入力が短すぎると手前移動になる。
⬊	しゃがみ前進。しゃがみながらゆっくり前進。この状態のときはノーガードだ。	⬋	しゃがみ後退。相手が攻撃しているときは、後退せず下段ガードとなる。
⇨⇨	ステップイン。前方に短く素早くダッシュして、相手との間合いを詰める。	⇦⇦	ステップアウト。後方に素早く短くダッシュして、相手との間合いを離す。
⇨➡	走る。『鉄拳2』とはコマンド入力の形式が異なっているので注意しよう。	⬆	垂直ジャンプ。垂直にジャンプする。空中ではガードできず無防備となる。
⬈	前方大ジャンプ。大きく前方へジャンプする。空中では無防備で、ガード不可。	⬀	前方小ジャンプ。前方に短くジャンプする。空中では無防備のノーガード状態。
⬉	後方大ジャンプ。大きく後方へジャンプする。空中では無防備で、ガード不可。	⇧	奥移動。相手との軸をずらして、奥に短く移動する。ノーガード状態。
⇩	手前移動。相手との軸をずらして手前に短く移動する。ノーガード状態。		

攻撃とガードの種類

打撃技には上段、中段、特殊中段、下段の４種類がある。防御する側は、相手の攻撃属性に見合ったガードをする必要がある。右の表と下の写真を見よう。

攻撃属性	ガード方向
上　段	立ちガード
中　段	立ちガード
特殊中段	立ち･しゃがみガード
下　段	しゃがみガード

上段攻撃



▲上段攻撃は立ちガードでガード可能。しゃがみガードでも回避可

中段攻撃



▲中段攻撃は、立ちガードでなければガードすることができない

特殊中段攻撃



▲特殊中段は、立ち、しゃがみどちらでもガードすることが可能

下段攻撃



▲下段攻撃は、しゃがみガードでなければ防ぐことができない

通常技について

全キャラクターが共通の操作で出すことができる技を通常技という。これは、すべての技の基本となる技だ。また、キャラによっては存在しないものもある。

コマンド	技名・解説	コマンド	技名・解説
●○/○○	立ち左パンチ。上段。発生が早いので牽制に使おう。	○●/○○	立ち右パンチ。上段。左パンチよりリーチが長い。
○○/●○	立ち左キック。上段。攻撃力大だが、隙も大きい。	○○/○●	立ち右キック。上段。カウンター狙いに使える技。
⬇ ●○/○○	しゃがみ左パンチ。特殊中段。速いがリーチが短い。	⬇ ○●/○○	しゃがみ右パンチ。下段。使う機会は少ない。
⬇ ●○/○○	しゃがみ左キック。下段。ダウン攻撃にもなる。	⬇ ○○/○●	しゃがみ右キック。下段。隙は少ない。射程が短い。
⇩ ●○/○○	しゃがみ途中左パンチ。しゃがみパンチと同じ性能。	⇩ ○●/○○	しゃがみ途中右パンチ。特殊中段攻撃。
⇩ ●○/○○	しゃがみ途中左キック。キャラによって異なる。	⇩ ○○/○●	しゃがみ途中右キック。下段。発生は早めだ。
⬇ Ⓝ ●○/○○	立ち途中左パンチ。崩し左パンチと同じ性能を持つ。	⬇ Ⓝ ○●/○○	立ち途中右パンチ。中段。カウンターで相手が浮く。
⬇ Ⓝ ●○/○○	立ち途中左キック。キャラによって性能が異なる。	⬇ Ⓝ ○○/○●	立ち途中右キック。中段。隙が少なく、射程も長い。
⬂ ●○/○○	崩し左パンチ。中段。相手を牽制することができる。	⬂ ○●/○○	崩し右パンチ。立ち途中右パンチと同等の性能。
⬂ ○○/●○	崩し左キック。中段。リーチが長めなのが特徴。	⬂ ○○/○●	崩し右キック。立ち途中右キックと同等の性能。
⬀ ●○/○○	小ジャンプ左パンチ。中段攻撃。相手を叩きつける。	⬀ ○●/○○	小ジャンプ右パンチ。ダウン中の相手への攻撃。
⬀ ○○/●○	小ジャンプ左キック。中段攻撃。リーチは長め。	⬀ ○○/○●	小ジャンプ右キック。相手を浮かせる効果を持つ。
⬉ or ⬆ or ⬈ ●○/○○	大ジャンプ左パンチ。出すタイミングで変化する。	⬉ or ⬆ or ⬈ ○●/○○	大ジャンプ右パンチ。ダウン中の相手への大攻撃。
⬉ or ⬆ or ⬈ ○○/●○	大ジャンプ左キック。出すタイミングで変化する。	⬉ or ⬆ or ⬈ ○○/○●	大ジャンプ右キック。入力タイミングで変化する。
背を向けて ●○/○○	振り向き左パンチ。上段。発生が早いがリーチ短し。	背を向けて ○●/○○	振り向き右パンチ。振り向き左パンチと似た性能。
背を向けて ○○/●○	振り向き左キック。上段。リーチが長く、使える技。	背を向けて ○○/○●	振り向き右キック。中段。背後を取られたらこれを。

投げ技について

上段ガードを無効にし、相手に一定のダメージを与える攻撃を投げという。投げには連係投げ、当て身投げ、返し投げといった種類がある。



◀連係投げ。次々に投げを決める技だ

特殊入力技について

通常技以外の、コマンド入力技を特殊入力技と呼ぶ。いわゆる必殺技だ。コマンドや技の種類は、キャラクターによって大きく異なっている。



◀特殊入力技は通常技に比べて威力大！

ガード不能技について

立ち、しゃがみ、いずれのガードも無効にする技を、ガード不能技という。ガード不能技のほとんどは、発生するまでに大きな隙が生じる。



◀当てられる前に相手の技を潰そう

気合溜めについて

全キャラクター、ボタン4つ同時押しで気合溜めができる。気合溜め後の攻撃は1発目だけがカウンター扱い、ガードされても体力を削れる。



◀気合溜め中はガードできない状態だ

走ってから出す技について

走るコマンドを入力して３歩以上走ると、走ってから出す技が出る。キャラクターによって、出せる技が異なるものもあるので注意しよう。



◀相手を吹き飛ばしたあとに狙おう

コマンド	技名・解説
⇨➡ ○●/○○	ダッシュスライディング。相手に滑り込む下段攻撃。
⇨➡ ●●/○○	ランチョップ。ガードさせると相手がひるむ中段攻撃。
⇨➡ ○○/●○	ダッシュスラッシュキック。中段の跳び蹴り。
⇨➡相手と接触	タックル。相手と共に倒れ込む投げ技の一種。
●○/○○ ○●/○○ ●●/○○ ○●/○○ ●○/○○	タックルパンチ。タックル後に仕掛ける連続パンチ。
タックル中 ○●/○○	串刺し。吉光だけが使える、タックル中の技。
⇨➡ ○○/○● ○○/○● ○○/○●	ダッシュアリキック。下段。キングだけが使える。
⇨➡（背後から）	バックタックル。背後からの相手へのタックル。
⇨➡（相手ダウン中）	踏みつけ。４歩以上走って、ダウン中の相手を踏む。
⇨➡（4歩以上）	無敵タックル。ガード不能なので、ジャンプで回避。

ダウン時の行動について

相手にダウンを奪われたら、当然だが起き上がらねばならない。起き上がりには下記の方法がある。

コマンド	技名・解説
⇧	その場起き上がり。その場で起き上がる。
⇨	前転起き上がり。相手に接近しながら起き上がる。
⇦	後転起き上がり。相手と離れながら起き上がる。
●○/○○	奥横転。画面の奥に転がって起き上がる。
⬇ ●○/○○	手前横転。画面の手前に転がって起き上がる。
⇨⇨ ●●/○○	前転ライジングクロスチョップ。レイ、ファラン、シャオユウは不可。
⇦⇨ ●●/○○	後転ライジングクロスチョップ。レイ、ファラン、シャオユウは不可。
⇦⇦ ○○/●●	スプリングキック。レイ、ファラン、シャオユウは不可。
○○/●○	起き上がり下段キック。前転などでの移動後にも出る。
○○/○●	起き上がり中段キック。前転などでの移動後にも出る。
⬇ ○○/○● or ○○/●○	起き上がり牽制キック。相手を牽制する下段蹴り。
○●/○○	クイック回復。他起き上がりと組み合わせられる。

受け身について

相手にダウンさせられた場合、着地と同時にパンチかキックボタンを押すと、受け身が取れる。ただし仰向けダウン時のみに限られる。



◀パンチボタンで奥
キックボタンで手前

投げ抜けについて

投げ抜けとは、投げつかみが決まった瞬間か、連係投げの途中でタイミング良くボタンを押すことで、相手の投げから脱出することを指す。



◀投げ抜けのコマンドは技によって違う

当て身返しについて

当て身返しとは、当て身をされた瞬間にタイミング良くコマンドを入力すること。当て身を防いで、さらに相手にダメージを与えるものだ。

➡ ●○ ●○	左手足を当て身された場合のコマンド
➡ ○● ○●	右手足を当て身された場合のコマンド
⬈ ○● ○●	崩拳を当て身された場合のコマンド

カウンターよろけ回復について

特定の技をカウンターで食らうと、通常より硬直時間が長いカウンターよろけが発生する。これは、レバーを前に入れることで防げるのだ。



◀タイミングを見計らって、レバー入力

ディレイについて

特定のコンビネーション特殊入力技は、コマンド入力をわざと遅らせることで、技のつながりを遅らせられる。これがディレイだ。



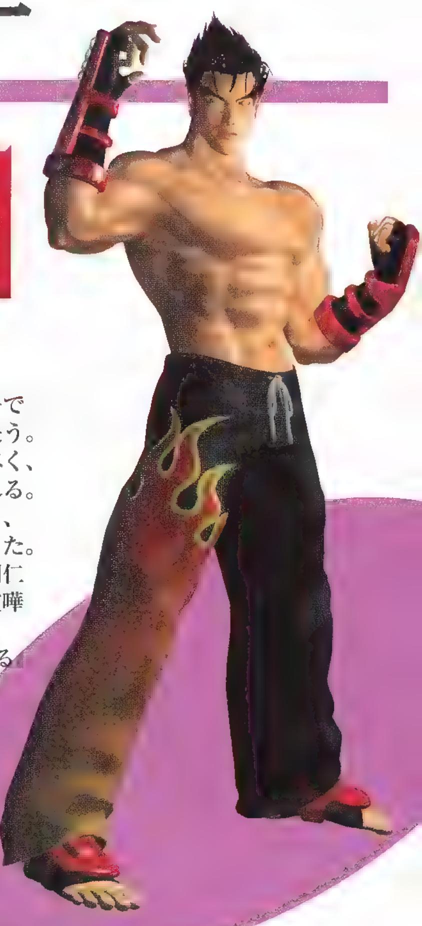
◀技を遅らせて、闘いのテンポを崩す

キャラクター紹介編

運命の稲妻

風間　仁

JIN KAZAMA



PROFILE

- 国籍：日本
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

STORY

　三島一八と風間準の子。15歳のとき、自分が一八の子である事を知ると同時に母を失う。仁は母を奪った闘神を倒すべく、平八のもとで修行に明け暮れる。仁にとって平八は祖父であり、また信頼できる「師」であった。

　それから４年、ときに風間仁19歳。風間流柔術と三島流喧嘩空手を身につけた仁が今、一人の格闘家として立ち上がる。

風間 仁は
こんなキャラだ！



三島流がメイン

仁は、主人公らしいスタンダードな格闘スタイルを持つキャラクターだ。それゆえフェイント技が少なく、ストレートな闘い方を強いられる。小技で牽制しつつ相手の隙をうかがい、風神拳や羅刹門などの一撃必殺の大技を狙っていく、という闘い方が仁の基本となるだろう。

風神拳



▲ヒットすれば相手が浮き、空中コンボで大ダメージを狙える

仁の主力技

羅刹門・壱、弐は地上戦、空中戦問わず使える、応用範囲の広い技。ディレイがかかることも強みだ。相手を浮かせる技としては、風神拳や鬼殺しが使いやすい。また、下段技が少ない仁だが、奈落払いは強力。中段の踵切りと使い分けて、常に相手に2択を迫っていきたい。

▲羅刹門・壱



▲1発目がカウンターでヒットすれば、相手がよろめく

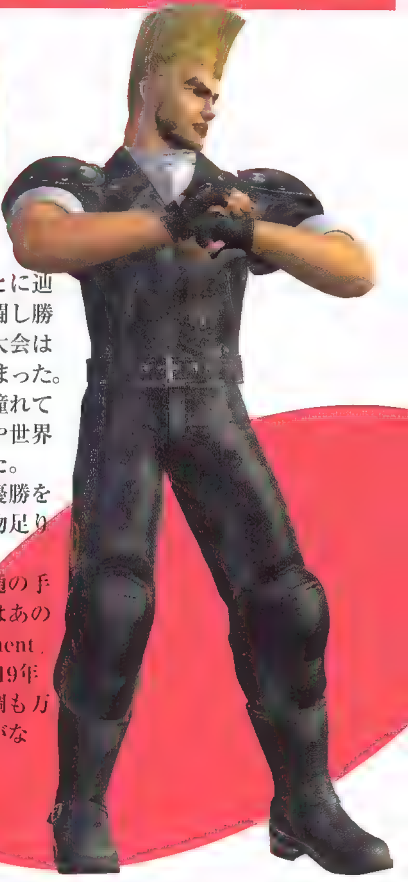
連続技をちょっと紹介

風神拳→立ち左パンチ→羅刹門・壱
鬼殺し→立ち左パンチ→白鷺遊舞

超熱血格闘家

ポール・フェニックス

PAUL PHOENIX



PROFILE

- 国籍：アメリカ
- 格闘スタイル：[illegible]とした総合格闘技
- [illegible] 187cm、81kg、O型
- [illegible]を目指し修行中
- [illegible]
- [illegible]、ガソリンの臭い
- [illegible]本の高速道路（前大会[illegible]き込まれた）

STORY

前回の大会では、一八のもとに辿りつくまでの道中でクマと格闘し勝利を治めた。だが、その間に大会は終了、またもや優勝を逃してしまった。

ウィリー・ウィリアムスに憧れて格闘技を始めたポールも、今や世界の少年が憧れる格闘家となった。その後数々のトーナメントで優勝を果たすが、ポール自身は何か物足りなさを感じていた。

そしてポール46歳の春、一通の手紙が彼の元に舞い込む。それはあの「The king of iron fist tournament」第3回開催の通知だった。この19年間修行を怠った日はない。体調も万全。そんな自分が負けるわけがない！

ポール46歳、死角なし！

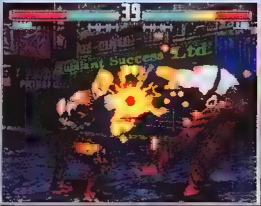
ポール・フェニックスはこんなキャラだ！



2択の帝王

永遠の一発屋、ポール。相変わらず1発の破壊力がすさまじい。また、彼の持つ連続技の多くは中段と下段に派生し、2択を迫ることができる。さらに『3』では、スウェーというテクニックが加わった。単発技と2択で相手をガンガン押し切り、有無を言わさぬ試合展開を！

崩拳



▲近距離でカウンターで当たれば、相手の体力が半分無くなる

ポールの主力技

ポールのメインは何といっても崩拳と落葉。この2つだけでも、相手は相当のプレッシャーを感じるはずだ。また、相手の上段攻撃を避けながら攻撃できる浮草からの連続技も多用していきたい。相手を牽制する場合には、瓦割りからの連続技や三宝龍を使うといいだろう。

旋桜鉄騎



▲浮草からの連続技。攻撃を避けつつ、カウンターを狙える

連続技をちょっと紹介

裏疾風→ワンツーパンチ→崩拳
葉桜鉄騎→落葉

躍る炎の龍（ドラゴン）

フォレスト・ロウ

FOREST LAW



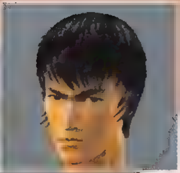
PROFILE

- 国籍：アメリカ
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]大会参加賞金[illegible]い続けている）
- [illegible]大乗り（ポールの運転が[illegible]）

STORY

マーシャル・ロウの2代目。父の経営する道場で修行に励むが、まだ他流試合は父の言い渡しにより禁止されている。
この道場には3ヶ月に一度、必ず父マーシャル・ロウとの勝負にポール・フェニックスが訪れる。
例によってまたポール・フェニックスがやって来たが、いつもとはいささか状況が違った。なぜなら父マーシャルが新道場建築の為、留守にしていたからである。
ポールはフォレストを「修行に出よう」と誘い、迷っている彼を無理やりバイクの後部座席に乗せ走りだす。
修行と聞かされて来たのに、ポールは「The king of iron fist tournament 3」に出ようと誘う。
父に試合を禁止されている事を話したが、ポールは「おまえは親父よりスジがいい」とおだてる。
悩んだフォレストだったが、自分を試してみたくもあったし、自分が父の道場を継ぐにふさわしいか確かめるチャンスでもあった。
フォレストは父の忠告を無視し、大会出場を決心する。
父マーシャルが帰宅後、ポールの書き置きを見て激怒したのはいうまでもない。
「息子泥棒！」

フォレスト・ロウはこんなキャラだ！



親父を越えた!?

父親よりも、豊富なバリエーションの攻撃技を持つロウ。サマーソルト以外に、使いやすい技がたくさん用意されている。結果的にはサマーに頼ることが多くなるが、小刻みに牽制技、フェイント技を併用することでグッと戦略性に深みが増す。もうサマー様とは言わせない。

サマーソルトキック



▲ロウの代名詞、サマー。この技をいかに当てるかが勝負だ

ロウの主力技

単発のサマーより、シットストレートレフトサマーなど、通常技からつなぐサマーの方が圧倒的に使いやすい。なぜなら、最初の1発がカウンターなら2発目もヒットするからだ。サマー以外では、下段技のドラゴンテイル、素早い連続技、ドラゴンラッシュなどがメインだ。

ドラゴンストーム



▲ディレイがかかるうえ、カウンターならすべてヒットする技

連続技をちょっと紹介

サマーソルトキック→シットストレートレフトサマー
ドラゴンストーム→立ち左パンチ→ドラゴンテイル

スーパーポリス

レイ・ウーロン

LEI WULONG

PROFILE

- 国籍：中国
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]：警察官
- [illegible]
- 好きなもの：SONY [illegible]
- 嫌いなもの：犯罪、悪人



STORY

前回の大会では、ブルースをあと一歩まで追い詰めたが逃がしてしまった。そして大会後、ブルースが帰国の為に乗っていた飛行機が墜落。

口封じの為、一八の部隊が故意に起こした事故ではないかという噂も流れた。だが、レイは偽装事故ではないかと思い、ブルースの死を疑っている。

それから19年間、レイは国際的な犯罪の数々を解決し続ける。45歳とは思えないそのひょうひょうとした身のこなしから、彼は「スーパーポリス」の愛称で皆に親しまれ、そして世界の犯罪組織はその名を最も恐れた。

そんな時、指折りの格闘家が失踪する事件がレイの所轄内でも起こりはじめる。

調査を進めているレイの元に三島財閥の長、三島平八が訪れ「The king of iron fist tournament 3」への参加を依頼。

レイは平八が参加を依頼する理由が理解できなかったが、「参加すればすべてが解る」という言葉により参戦を決意した。

レイ・ウーロンは こんなキャラだ！



五形拳の使い手

レイは5つの構えを持っており、それぞれの構えから異なる技を出すことができる。また、自らダウン状態になる技も持っており、瞬時にして相手の攻撃を避けることができる。その他どの攻撃技をとっても一癖も二癖もある、トリッキーかつテクニカルなキャラクターだ。

鶴の構え



▲五形拳の構えのひとつ、鶴の構え。ここから別の技に派生

レイの主力技

五形拳から出せる技はどれも強力。龍声中段脚から五形拳に移行できるので、龍声は多用することになる。また、新技の石頭は、上段攻撃を避けながらの頭突き。クセのある技だが、使いこなせば非常に有利になれる技だ。他に、後掃燕舞も相手の下段を急襲する、頼れる技だ。

石頭



▲ファランやニーナなど、上段攻撃を多用する相手には効果大

連続技をちょっと紹介

後掃燕舞1発目→巻暫連脚
跳弓脚→立ち左パンチ→龍声中段脚

アンガー・オブ・ビースト

キング

KING

PROFILE

- 国籍：メキシコ
- 格闘スタイル：レスリング
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]の涙



STORY

キングが経営する孤児院で育った少年。

彼が24歳の時、キングは何者かによって殺されてしまう。光を失った孤児の中で、彼は孤児院経営の為マスクをかぶった。
しかし、子供の頃見よう見真似で覚えた技だけでは強くなる事ができない。

苦悩しながらもリングに上がる彼の前に、キングの跡継ぎの噂を聞いたアーマーキングが訪れ、彼のセコンドについた。

アーマーキングはキングを死に追いやった人物が誰なのかを知っていたが、それよりも今はこの24歳の青年を強く育て上げる事が、キングへの友情だと考えた。

4年の歳月が流れた今、青年はキング2世として立派なレスラーに成長した。そして、彼はそこでキングを殺した人物が「闘神」であることをアーマーキングから知らされる。
彼の震える拳に流れるアーマーキングの涙。
彼は黙ったままアーマーキングの手をとり、そして大きくうなずいた。

今、世代を超えた友情が蘇る。

キングはこんなキャラだ！



投げ技が主体？

キングは投げも打撃も豊富にそろっており、バランスのいいキャラクターだ。打撃技は大振りなものが多いが、破壊力は満点。投げ技は入力が難しいものの、攻撃力は打撃と比較にならないほど高い。投げと打撃、うまく使い分ければ最強を十分目指せるキャラだ。

レッグラリアット

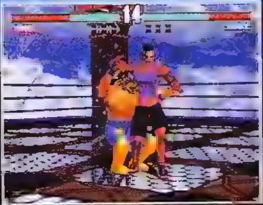


▲破壊力大の延髄切り。出すとき軸がずれるのにも注目

キングの主力技

打撃技では、掌底アッパーやブルータルサイクロン、アリキックなどがメイン。浮かせ技ではダイナマイトアッパーが使われる。投げ技では、コマンドが簡単で威力のあるマッスルバスター、高い破壊力を誇るジャイアントスイングなど。新連係投げもガンガン使おう。

キャノンボールバスター



▲軸移動から出せるうえ、連係投げの始動技でもある技だ

連続技をちょっと紹介

ダイナマイトアッパー→ワンツーパンチ→
アリキック→スピニングスマッシュ

サイレントアサシン

ニーナ・ウィリアムズ

NINA WILLIAMS



PROFILE

- 国籍：アイルランド
- [illegible]
- [illegible] 161cm、49kg、A型だったがコールドスリープ中に変貌
- [illegible]：風間暗殺（操られている）
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]もアンナは嫌いかもしれない）

STORY

前大会中に、一八暗殺指令を受けていたが姉妹喧嘩に夢中で失敗。ニーナとアンナは一八の部隊に囚われ、ボスコノビッチ博士が開発したコールドスリープ試作機第２号の実験台にされてしまう。

２人は目覚める事なく15年が経過した。

その頃、平八の私設平和部隊「鉄拳衆」が「闘神」を発掘。その「闘神」の波動がニーナの魂を呼びさました。闘神に操られるまま、ニーナは「風間仁」を標的にする。

再び暗殺者として…。

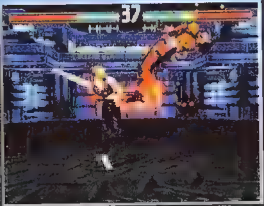
ニーナ・ウィリアムズは こんなキャラだ！



連続技の女王

技数が多く、特に連続技の種類においては覚えきれないほどある。全体的にリーチは短いのだが、連続技を出しながら接近を計れるので心配ない。また、単発技、投げ技も種類豊富で、バリエーションに富んでいる。100あまりのすべての技を使いこなせるかどうかが勝利の鍵。

鰓切り



▲新技。身を屈めて突進したあと、突き上げる手刀を放つ

ニーナの主力技

べらぼうに技が多いが、良く使うことになる技は意外と少ない。シットスピン&ライトアッパーや、ライトロー&バックスピンチョップなど、下段からの派生技がまず多用される。そして、2と同様に、ディバインキャノンコンボが非常に強力。往復ビンタも、使える連続技だ。

失脚



▲新連係投げの始動技、失脚。ニーナ使いなら一度は決めたい

連続技をちょっと紹介

ディバインキャノン→往復ビンタ
鰓切り→ディバインキャノンコンボ

からくり宇宙忍者

吉光

YOSHIMITSU



PROFILE

- 国籍：なし（元日本）
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- 仕事：[illegible]
- 趣味：相撲観戦、ネットサーフィン
- [illegible]
- [illegible]対戦マナーの悪い人

STORY

永久機関の完成型をみたボスコノビッチは、長年の夢であった自分の娘の再生と不老不死の研究を開始した（娘は自ら開発したコールドスリープマシンで保存している）。

吉光は卍党の首領としてボスコノビッチ博士の研究資金繰りと、貧しい人の救済を続ける生活をしていた。

ある日町で、世界有数の格闘家失踪事件を耳にした。吉光はさほど気にせずいつも通り研究所を訪れたが、ボスコノビッチ博士の様子がおかしい。

ボスコノビッチは研究中の事故で謎の病原体に冒されていたのである。ボスコノビッチ博士いわく、研究を完成させ娘の再生をするには今世間を騒がせている「闘神」の血が必要だという。ボスコノビッチは娘の再生研究中に「闘神」の存在を知ったらしい。

自分の命の恩人であるボスコノビッチ博士を救うためには「闘神」の血をなんとかして手に入れねばならない。そのために、吉光は大会参加を決意する。

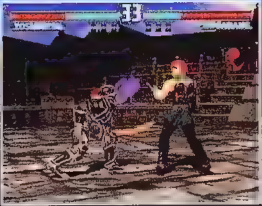


吉光はこんなキャラだ！

妙な技で翻弄

吉光は、全キャラ中でもっとも変わったキャラクターだ。常識では考えられない、おかしな技を多数持っている。もちろんキチンとした攻撃技も多数揃っており、その動きは素早い。相手をからかうような技をつかって相手の憤りを誘い、その隙をつく、という戦法ができる。

毒霧



▲新ガード不能技。ボタンを押している間は構えのポーズだ

吉光の主力技

吉光はガード不能技を他キャラより俄然多く持っている。これらは発生が早めで、なかなか相手は避けられない。普通の打撃技では、発生の早さが尋常ではない吹雪や、下段を連続攻撃する卍葵などが多用される。また、通常技の右アッパーも、牽制用に多用できる。

卍血桜



▲己の腹に剣を突き立てたまま回転する技。今回注目の技だ

連続技をちょっと紹介

崩し右パンチ→卍葛→立ち左パンチ→忍法卍車
日向砲→不憂

リン・シャオユウ

LING XIAOYU



PROFILE

- 国籍：中国
- [illegible]
- [illegible]
- 仕事：高等部1年生、パンダの世話係
- [illegible]
- [illegible]
  [illegible]、北京ダック、たこやき、etc...
- 嫌いなもの：数学の先生

STORY

世界の遊園地やテーマパークが大好きな16歳。
大人顔負けの拳法使いだが、いかんせん子供なので最近は遊びに夢中になっている。

大人になったら絶対に理想の遊園地を中国に建てたいと思ってはいるが、お金もないし、どうしていいか解らない。

師匠でもあり、遠い親戚である「ワン・ジンレイ」おじいさんに聞いたところ、日本の三島財閥は随分金持ちらしい。是非三島財閥の三島平八に逢いたいと願うシャオだが、日本に行くにはどうしたらいいのか解らない。

そんなある日、旅行好きのシャオは家族と香港へ観光に行った。
港に「三島財閥」と書かれた豪華クルーザーを見て、シャオは迷うことなくその船に忍びこんだ（ちょうど平八がレイに大会出場依頼の為香港に来ていた）。

三島財閥の船が日本に向かう途中シャオは見つかってしまうが、その場で三島財閥の部下数人と乱闘になる。騒ぎに駆けつけた平八が見たのはその場にのびている自分の部下の姿だった。

シャオは平八に駆け寄り、中国に自分の理想の遊園地を建てて欲しいとお願いする。その願いを聞いてくれなければまたこの船内で暴れると言う。

平八は自分を脅迫する相手があまりに幼いのでおかしくなり、高笑いした後「大会に出場して優勝したら望み通りの遊園地を建ててやる」
と約束してしまった。

シャオはそのまま船で平八と行動を共にし、大会出場を決意する（まさか本当に出場すまいとタカを括っていた平八は困惑ぎみ）

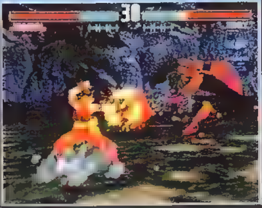
リン・シャオユウはこんなキャラだ！



連係が豊富

3の新キャラのひとり、シャオユウ。リーチは短いものの、攻撃のひとつひとつは素早い。また、背を向けたり、鳳凰の構えで姿勢を低くしたりと、動きも多彩でバリエーション豊かな連係が組み立てられる。動きの早さと姿勢の変化を利用し、相手をひっかきまわそう。

架推掌



▲威力のある単発技。発生が速く、反撃を受けにくい頼れる技

シャオユウの主力技

シャオユウは、正面向き、後ろ向き、鳳凰の構えの3つの姿勢を使いわける必要がある。正面向きでは架推掌や双壁掌、後ろ向きでは虎尾脚、鳳凰の構えでは弓歩盤肘が、それぞれ主力となる。また、自動的に背を向ける技、里合腿も、かなりの頻度で使うことになるだろう。

鳳凰の構え



▲姿勢を低くして、上・中段攻撃を避ける技。避けたら攻撃！

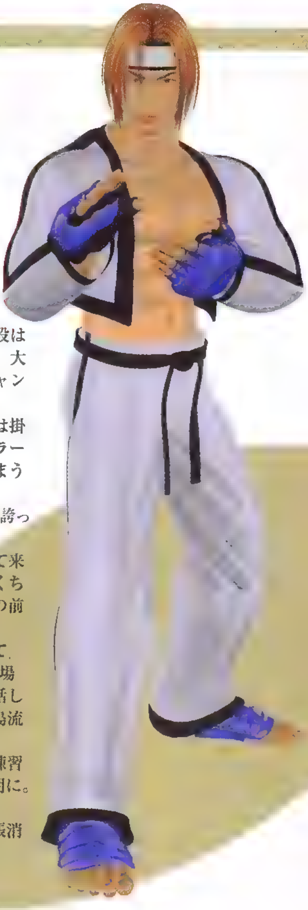
連続技をちょっと紹介

虎尾脚→背身撃2発目→架推掌
弓歩盤肘→雀連手→双壁掌

ブラッド・タロン

ファラン

HWOARANG



PROFILE

- 国籍：韓国
- 格闘スタイル：テコンドー
- [illegible]
  181cm、68kg、O型
- 仕事：ストリート詐欺集団のリーダー
- 趣味：ヨットセイリング（スポーツは万能
- [illegible]
- [illegible]三島流喧嘩空手、風間仁

STORY

ペク道場の門下生。
テコンドーと強くなる事には純粋で熱心だが、普段はストリートファイト詐欺で稼ぐチームのリーダー。大人数を相手に勝負を挑み、その駆け引きを必ずギャンブルにしてしまう。

やられ役を用意して自分達が不利に見せかけては掛け金をつり上げ、最後は「ギャンブル」のディーラーであるはずのファラン自身が一人でかたずけてしまうのだ。

貯めたお金の使いどころは不明。現在まで無敗を誇っている。

ある日「三島」という財閥の部隊が地元にやって来た。いいカモだと思ったファランはいつものやりくちでうまく事を運ばせていた。だが最後にファランの前に立ち塞がったのは風間仁という日本人であった。

結局決着はつかずファランは格闘家として初めて「引き分け」という結果に甘んじる。ファランは道場に帰り、師匠であるペクに今日の屈辱の出来事を話したところ、風間という日本人が使っていたのは三島流という空手であることが判った。

納得の行かないファランはそれから毎日道場で練習に励んでいたが、ペク師匠が闘神に襲われ行方不明に。
ファランは闘神を追う為に大会参加を決意する。
そして「まぐれ」に違いないあの「引き分け」を帳消しにする為にも。

ファランはこんなキャラだ！



蹴り技に賭ける

ファランが使う技はほとんどが蹴り技。手を使う打撃技は、100あまりの技の中でも数えるほどしかない。蹴りだけに1撃のダメージが大きく、コンボともなると破壊力は凄まじい。下段技が少なく、上段攻撃の技が大多数なので、気をつけないと大味な闘いになりがちだ。

レフトキックコンボ



▲4連発の蹴り。空中コンボですべて当てれば大ダメージだ

ファランの主力技

ファランは4つの構えを持っている。それぞれの構えからは異なった技が出る。基本の左構えから出す技では、レフトキックコンボや、1発目が下段のファイヤークラッカーなどが主軸となる。フラミンゴから出す技では、フラミンゴレフトアクセルなどが、多用される技だ。

レフトフラミンゴ



▲ファランの構えのひとつ。ここからは単発技で攻撃しよう

連続技をちょっと紹介

ファイヤークラッカー→レフトキックコンボ
ライジングブレード→レフトキックコンボ

[illegible]の復讐鬼

エディ・ゴルド

EDDY GOLDO

PROFILE

- 国籍 [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]



STORY

エディはブラジルでも指折りの資産家で育った。
エディは父の事業を継ぐ為、帝王学を学ぶ優秀な学生で、その勤勉さとおとなしい性格は町でも評判だった。
エディが19歳のある日、学校から帰ってくると、血まみれで瀕死の状態になった父親の姿を目撃する。そこで父親はある組織から命を狙われていたことをエディに告げる。
父親は国内をむしばんでいる麻薬シンジケートを壊滅しようと考えていた。組織を摘発できるだけの情報を手にし、これからというところを襲撃された。父親は死に際に、「今は戦う時ではない。親殺しの罪をかぶり刑務所に身を隠せ」とエディに告げた。
彼は優秀な学生から一転、犯罪者となって刑務所に服役する事となる。刑務所の生活は地獄であった。彼は毎日自分の無力さに涙し、父の命を奪った組織を怨んだ。
そんな時刑務所内で暴動が発生、そこでエディは奇妙なものを見る。
一人の老人の「力」に魅せられたエディは老人に接近し、その技は何か聞いた。
その技こそ「カポエラ」だったのである。かれはこの「力」を手に入れるしかないと考えた。そして彼は老人の元で修行に励んだ。
服役してから8年の歳月が経った。
エディ27歳、彼の修得したカポエラは父を死に追いやった組織への復讐の念によって「凶器」と化していた。
出所した彼は町で「The King of Iron fist tournament」の噂と、三島財閥の存在を知る。 強大な三島財閥を利用する事で更なる「力」を手に入れ、父を殺した「組織」への復讐を果たそうと考えたエディは大会への参加を決意する。

エディ・ゴルドは こんなキャラだ！



踊るような闘い

異彩を放つ新キャラクター、エディ。カポエラを使う彼の動きは怪しく、複雑を極める。また、逆立ちや横移動といった、特殊な動作もあり、これらから派生する技も多種多様。初心者には扱いづらいキャラクターだが、使いこなせば相手を常に混乱させながら戦うことが可能。

トロッカ・エ・ピィアオ

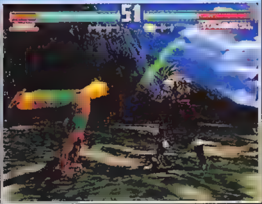


▲体操の鞍馬のように動きながら、下段蹴りを放つ連続技

エディの主力技

エディは下段技を多数体得している。トロッカ・エ・ピィアオは出は遅いがとてもリーチが長く、1発ヒットするだけで次々と攻撃が決まり、手痛いダメージを与えることができる。また、逆立ちからのパラフーゾやヴカオンなども、相手を混乱させるのに一役買っている。

逆立ち



▲ここからは下段のトロッカ、中段のパラフーゾに派生する

連続技をちょっと紹介

ビリバ→トロッカ・エ・ピィアオ
ヴカオン→パラフーゾ→トロッカ・エ・ピィアオ

キャラクターのステキなヒミツ

凝りに凝ってデザインされたキャラクターたち。そんな彼らの秘密を大公開！

三島製作所!?

キングの２Ｐ側の背中には「悪」と書かれている。だがその上にも何か…。



◀三島製作所、と書いてある。なぜ三島!?

3番目のコスチューム

スタートを押しながらロウを選ぶと、ロウの隠しコスチュームが見られる。



◀マーシャルを彷彿とさせる、ニュードレス

仁のイレズミ

１Ｐ側の仁の左腕には、イレズミが施してある。何のイレズミかは謎。



◀イレズミなんて、母ちゃんが泣いてるぞ！

シャオユウの背中

シャオユウの背中の模様は、密かに異なっている。１Ｐはうさぎ、２Ｐは…？

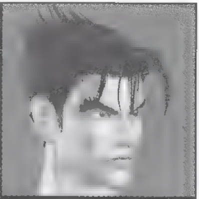


◀これ、なんなんでしょうね〜？　鳳凰？

コマンド編

特殊入力技一覧

風間　仁
JIN KAZAMA



ワンツーパンチ

●○　○●
○○　○○

上、上　　6、10
なし

鬼八門

⇘ ●○　○●
　 ○○　○○

中、中　　10、16
2発目にディレイがかかる　1発目で止めた場合の攻撃力は12

閃光烈拳

●○　●○　○●
○○　○○　○○

上、上、中　　6、8、18
3発目にディレイがかかる

鬼哭連拳

●○　○●　○●
○○　○○　○○

上、上、上　　6、10、18
3発目にディレイがかかる

鬼風門

●○　○●　○○
○○　○○　○●

上、上、中　　6、10、12
なし

弐門双脚

●○　○●　○○　○○
○○　○○　●○　○●

上、上、中、中　　6、10、25、30
なし

弐門双脚・改

●○　○●　○○ ⇨ ○○
○○　○○　●○ 　 ○●

上、上、中、中　　6、10、25、10
なし

鬼殺し

横移動中に ○●
　　　　　 ○○

中　　16
カウンターヒット時は高く浮く

鉄拳ミニ情報 仁のパンチ系コンボにはこの他にも、『裏拳2段』というものが存在する。コマンドはRP、RP。右パンチ→裏拳というコンボだ。

鬼首落とし
⇨ ○○/●○
上　35
なし

霞蹴り
○○/○●
上　30
なし

膝鋼
⇨ ○○/○●
中　12
なし

左踵落とし
⇨⇨ ○○/●○
中　23
なし

踵落とし
立ち上がり途中に ○○/○● ○○/○●
中、中　13、21
なし

踵切り
⬂ ○○/○● ○○/○●
中、中　10、16
なし

鋼割り
⇨ ○●/○○
中　18
なし

胴抜き
⇨⇨ ○●/○○
中　27
なし

魔神拳
⇦➡ ○●/○○
中　18
カウンターヒット時に2，3発目を先行入力しておけば3段連続ヒット

羅刹門・壱
⇦➡ ○●/○○ ●○/○○ ○●/○○
中、中、中　18、14、24
2発目、3発目にディレイがかかる

鉄拳ミニ情報 鬼首落としと霞蹴りの相違点は、まわし蹴りの回転方向と、自分の軸移動幅。相手の軸移動に合わせて使い分けられれば効果的だ

羅刹門・弐

⇦➡ ○●/○○ ●○/○○ ⬊ ○●/○○

中、中、中　　18、14、15

2発目、3発目にディレイがかかる

追い突き

立ち途中に ○●/○○

中　　18

なし

双角

立ち途中に ●○/○○ ○●/○○

中、中　　10、15

カウンターヒット時は連続ヒット

風神拳

⇨Ⓝ⇩⬊ ○●/○○

上　　25

コマンド入力からボタンを押すまでのフレーム数によって攻撃力が変化

雷神拳

⇨Ⓝ⇩⬂ ●○/○○

中　　35

クリーンヒット時の攻撃力は52

雷神拳中段脚

⇨Ⓝ⇩⬊ ●○/○○ ○○/●○

中、中　　35、20

クリーンヒット時の攻撃力は49

雷神拳下段脚

⇨Ⓝ⇩⬊ ●○/○○ ○○/○●

中、下　　35、12

クリーンヒット時の攻撃力は49

空斬脚

⇨⇨⇨ ○○/●○

中　　30

ガード後よろけ

破砕蹴

○○/○● ○○/●○

中　　25

なし

奈落払い

⇨Ⓝ⇩⬊ ○○/○● ○○/○●

下、中　　15、15

コマンド入力後すぐに出した場合、1発目の攻撃力は18

鉄拳ミニ情報 風神拳を出すときのステップを風神ステップと呼ぶ。このステップ中には奈落払いや踵切りも出せる。アルティメットタックルも出せる。

螺旋幻魔脚

⇗ ○○/○● ○○/○● ○○/○● ○○/○●

上、下、下、中　　25、15、12、25

なし

紫雲二段蹴り

⬇ ○○/●●

特殊中、上　　5、20

なし

白鷺遊舞

●○/○● ○●/○○ ○○/○●

特殊中、上、上、中　　5、10、10、21

なし

白鷺下段脚

●○/○● ○●/○○ ⇩ ○○/○●

特殊中、上、上、下　　5、10、10、14

なし

金剛体

⇦ ●●/○○

特殊ガード　　なし

特殊ガード

気合溜め

●●/●●

特殊動作　　なし

1発目がカウンター扱いになる。チャージ発動中はガードできない。

鬼神滅裂

⇦ ●○/○●

ガード不能　　40

なし

真・鬼神滅裂

⬅ ●○/○●

ガード不能　　80

なし

旋蹴り

接近して ●○/●○

投げ技　　10、20

ＬＰで抜け

雷

接近して ○●/○●

投げ技　　5、8、17

ＲＰで抜け

鉄拳ミニ情報 金剛体は特殊ガード技。相手を弾きかえすだけ。一応、ガード不能技もガードできるので、一種の見せ技として使うのがいい（？）

投げ技

天秤投げ

相手の左側面で ●○/●○ または ○●/○●

投げ技　12、19

LPで抜け

両肩挫

相手の右側面で ●○/●○ または ○●/○●

投げ技　40

RPで抜け

胴返し

背後から接近して ●○/●○ または ○●/○●

投げ技　60

なし

背中向きからの投げつかみ

背を向けて ●○/●○ または ○●/○●

投げ技　60

相手をつかんだ位置によって投げが変わる。投げ掴み後は振り向く

超ばちき

接近して⇨➡ ●●/○○

投げ技　33

LP+RPで抜け

櫓崩し

⇩ ⇙ ⬅ ●○/●○

投げ技　35

LPで抜け

白山

接近して⬊ ○●/●○

投げ技　38

RPで抜け

アルティメットタックル

⇩（または⬋） ●●/○○

投げ技　5

LP+RPで抜け

闇雲

タックル中に ○●/○○ ●○/○○ ○●/○○ ●○/○○ ○●/○○

投げ技　5、5、5、5、5

LPかRPで抜け

腕拉ぎ十字固

タックル中 ●●/○○

投げ技　25

なし

鉄拳ミニ情報 アルティメットタックルは投げ技扱いだが、しゃがみガード中の相手にも決まる。奈落払いなどと併用して2択を迫ることができる

腕拉ぎ十字固

闇雲三発 ●●○○

投げ技　5、5、5、25

上・中段返し

⇦●○●○（または⇦○●○●）

返し技　?

ディレイに関して

ディレイとは、連続技のつながりを遅らせることを言う。普段連続技を出すときは、次の技が出る前にコマンドを入力しておく先行入力を行なうが、ディレイをかける場合は、技を出してしまった後に、次のコマンドを入力する必要がある。技を出してしまった後に、と書いたが、完全に技を出しきって通常の構えまで戻してしまうと、(これを体が戻ると言う) ディレイはかからない。技を出したあと、体が完全に戻るまでにコマンドを入力するのだ。

ディレイの使いみちは、いろいろある。例えば、仁の空中コンボの場合、高く浮いた相手に羅刹門を3発まで決めようとすると、3発目が外れてしまうことが多い。このため、相手の落下を見計らって、3発目にディレイをかけるということが必要になってくる。

また、ディレイは、技を途中で止めたように見せることができるので、これを使って相手の反撃を誘い、カウンターを狙う、ということもできる。



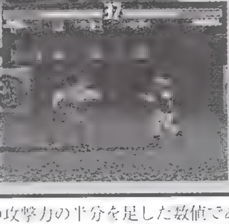
◀先行入力で羅刹門を出すと…あっ！



▶ディレイをかけて、オールヒット



◀ディレイの真骨頂はカウンター



▶技を止めたフリをして反撃を誘え！

鉄拳ミニ情報 返し技のダメージは、25に相手の技の攻撃力の半分を足した数値である。相手の技の威力が高いほど、返し技の威力が増すことになる

特殊入力技一覧

ポール・フェニックス

PAUL PHOENIX



ワンツーパンチ

●○ ○●
○○ ○○

上、上　5、15

レバー前入れで攻撃力が6、15

PKコンボ

○● ○○
○○ ●○

上、上　12、21

なし

クイックPKコンボ

前進中に ○● ○○
○○ ●○

上、上　12、20

なし

PDKコンボ

○● ⬇ ○○
○○ ●○

上、下　12、8

なし

逆PDKコンボ

●○ ○○
○○ ○●

上、下　5、8

なし

疾風

⇨➡ ○●
○○

中　15

なし

鉞打ち

⇨ ●●
○○

中　32

なし

崩嶽

⇨ ●○
○●

中　20

なし

鉄拳ミニ情報 鉄拳3では、部位ダメージというシステムが採用されている。相手の急所（頭や腹）に当たれば最高でダメージが140%にもなる。

技名	コマンド	判定	攻撃力	備考
崩拳	⇩⇘⇨ ○●/○○	中	33	クリーンヒット時の攻撃力は49
裏疾風	⇩⇘⇨ ●○/○○	上	20	なし
落葉	しゃがみ途中に ○○/○● ○●/○○	下、中	15、20	なし
瓦割り	しゃがみ途中に ●○/○○	中	15	なし
瓦割り崩拳	しゃがみ途中に ●○/○○ ○●/○○	中、中	15、26	なし
瓦割り落葉	しゃがみ途中に ●○/○○ ○○/○● ○●/○○	中、下、中	15、15、21	なし
葉桜	しゃがんだ状態から⬊ ○●/○○	中	21	なし
葉桜崩拳	しゃがんだ状態から⬊ ○●/○○ ●○/○○	中、中	21、25	2発目にディレイがかかる。その場合の攻撃力は20、19
葉桜鉄騎	しゃがんだ状態から⬊ ○●/○○ ○●/○○	中、下	21、21	2発目にディレイがかかる
あびせ蹴り	⇨⇨ ○○/○●	中	20	ガード後よろけ

鉄拳ミニ情報 ポールの新技、裏疾風は通常ヒットで相手が浮き、カウンターヒットで相手がひるむ。上段というところが痛いが、きわめて使える技だ

ポール・フェニックス

双飛天脚

⇗ (○○/●○) (○○/○●)

中、中　17、28

なし

三宝龍・上段

⇨⇨ (○○/●○) (○○/○●) (○○/○●)

中、中、上　20、15、25

なし

三宝龍・中段

⇨⇨ (○○/●○) (○○/○●) ⇨（または⇘）(○○/○●)

中、中、中　20、15、15

なし

三宝龍・下段

⇨⇨ (○○/●○) (○○/○●) ⇩（または⇙）(○○/○●)

中、中、下　20、15、15

なし

浮草

⇩⇙⬅

特殊動作　なし

なし

飄疾

⇩⇙⇦Ⓝ (○●/○○)

中　18

なし

飄瓦

⇩⇙⇦Ⓝ (●○/○○)

中　15

なし

逃げ旋

⇩⇙⇦Ⓝ (○○/●○)

下　12

なし

旋桜

⇩⇙⇦Ⓝ (○○/●○) (○●/○○)

下、中　12、15

旋桜崩激

⇩⇙⇦Ⓝ (○○/●○) (○●/○○) (●○/○○)

下、中、中　12、21、25

3発目にディレイがかかる。その場合の攻撃力は12、21、19

鉄拳ミニ情報 浮草からの派生はどれも強力。崩拳などの一発技に加えて、ポールの主軸にしたい技だ。だが、使い過ぎると当て身をとられるぞ。

旋桜鉄騎

⇩ ⇗ ⇦ Ⓝ (○○/●○) (○●/○○) (○●/○○)

下、中、下　　12、21、21

3発目にディレイがかかる

サマーソルトNG

⬇ （60フレーム） ⇧ (○●/●●)

中　　25

自分もダメージを受ける（1）

岩石割り

（相手がダウン中）しゃがみ途中に (○●/○○)

ダウンした相手にのみヒット　　16

なし

万聖竜王拳

⬅ (●●/○○)

ガード不能　　100

なし

気合溜め

(●●/●●)

特殊動作　　なし

1発目がカウンター扱いになる。チャージ発動中はガードできない

左一本背負い投げ

接近して (●○/●○)

投げ技　　30

LPで抜け

腕取り逆十字

接近して (○●/○●)

投げ技　　30

RPで抜け

腕返し

相手の左側で (●○/●○) または (○●/○●)

投げ技　　45

LPで抜け

大外刈り

相手の右側で (●○/●○) または (○●/○●)

投げ技　　40

RPで抜け

背落とし

背後から接近して (●○/●○) または (○●/○●)

投げ技　　50

なし

鉄拳ミニ情報 ＰＳ版の『鉄拳２』のロウのエンディングを連想させる、ポールのサマー。垂直にしか出ないので、当てるのは至難の業

投げ技

背中向きからの投げ掴み

背を向けて ●○/●○ または ○●/○●

投げ技　?

相手をつかんだ位置によって投げが変わる。投げ掴み後は振り向くLPまたはRPで抜け

巴投げ

⬅ ○●/●○

投げ技　35

RPで抜け

裏当て

接近して⇨➡ ●●/○○

投げ技　35

ＬＰ＋ＲＰで抜け

風牙

接近して⬊ ●●/○○

投げ技　40

ＬＰ＋ＲＰで抜け

アルティメットタックル

⬋ ●●/○○

ガード不能　投げ技　5

←＋ＬＰ＋ＲＰで抜け

闇雲

タックル中に ○●/○○ ●○/○○ ○●/○○ ●○/○○ ○●/○○

投げ技　5、5、5、5、5

ＬＰかＲＰで抜け

闇雲絞め

タックル中に ○●/○○ ⬇ ●○/○○ ●○/○○ Ⓝ ○○/○● ●○/○○ ●●/○○

投げ技　5、8、8、35

なし

腕拉ぎ十字固

タックル中 ●●/○○

投げ技　25

?

腕拉ぎ十字固

闇雲三発 ●●/○○

投げ技　5、5、5、25

?

返し技

相手の攻撃に合わせて ⬅ ●○/●○ または ⬅ ○●/○●

返し技　?

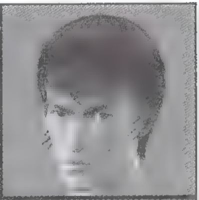
返した技によって攻撃力が変化

鉄拳ミニ情報 ポールサマーを出すためには、2秒ほどしゃがみ続けなければならない。自動的に立ち上がり、腕を振り降ろした瞬間にコマンド入力だ

特殊入力技一覧

フォレスト・ロウ

FOREST LAW



ワンツーパンチ



上、上　5、12

レバー前入れで攻撃力が6、12

左連拳



上、上、上、上、上　10、5、5、5、5

ドラゴンナックルコンボにつながる

ドラゴンナックルコンボ



上、上　12、10

なし

ドラゴンナックルコンボ



上、中、上　12、6、6

2、3発目にディレイがかかる

ドラゴンストーム



中、中、中　12、12、15

2、3発目にディレイがかかる

ドラゴンラッシュ



中、下、中　12、8、22

なし

寸剄



中　40

なし

ドラゴンテイル



下　25

なし

鉄拳ミニ情報 『2』で親父はサマー様と呼ばれていたが、息子は寸剄という単発大ダメージ技を体得。この技をうまく使っていくのがロウの使命だ。

スライディング

しゃがんた状態から⇘⇩➘ ○○/●○

下　17

なし

ドラゴンロー

しゃがみ途中に ○○/●○

下　8

3連ハイキックにつながる

三連ハイキック

○○/●○ ○○/●○ ○○/●○

上、上、上　18、10、10

なし

フェイントミドルキック

3連ハイキックの途中に➡

中　15

なし

スピンキックコンボ

○○/○● ○○/●○ ○○/○●

上、上、上　16、12、12

なし

ステップインミドルキック

⇘ ○○/●○

中　21

なし

オーバーヘッドキック

⇩ ○○/●●

中　25、27

下を入れっぱなしで寝る

エルボードラゴンウィップ（1発目）

⇗ ○●/○○

中　15

なし

エルボードラゴンウィップ

⇗ ○●/○○ ○○/○●

中、中　15、25

肘反転から出るオーバーヘッドキック

サマーソルトキック（大）

⬇⇧（または⇖または⇗） ○○/○●

中　上28、後25、前35

なし

鉄拳ミニ情報 三連ハイキックとスピンキックコンボは地味だが使い易い。どちらも1発目が当たれば2発（3連ハイは密着していれば全部）がヒット。

サマーソルトキック（小）
⬆（または⬉または⬈） [○○/○●]
中　　上22、後15、前25
（LK入力でレフトサマーにつながる、中段 30）

サマーソルトドロップ
⬇⬆（または⬉または⬈） [○○/●●]
中　　30
ダウンした相手にヒットした場合の攻撃力は20

クイックサマーソルトキック
[○○/●●]
中　　25
なし

ダブルサマーソルトキック
[○○/●●] [○○/●○] or⬆ [○○/○●] [○○/○●]
中、中　　25、21（25、25）
なし

ハイキックライトサマー
[○○/●○] [○○/○●]
上、中　　18、21
[illegible]

ドラゴンサマー
[○○/○●] ⇧ [○○/●○]
上、中　　16、30
なし

シットスピンキックサマー
しゃがんだ状態から [○○/●○] [○○/○●]
下、中　　12、21
なし

ドラゴンローレフトサマー
⇩ [○○/○●] [○○/●○]
下、中　　7、21
なし

ローキックレフトサマー
しゃがんだ状態から [○○/○●] [○○/●○]
下、中　　7、21
なし

シットストレートレフトサマー
⬇（または⇩） [○●/○○] [○○/●○]
下、中　　8（10）、21
なし

鉄拳ミニ情報 今回も腐るほどサマー系技がある。通常技から派生するサマーは、最初の1発がカウンターならどれも連続ヒットする。恐い

サイドキックライトサマー

立ち上がり途中に ○○/●○ ○○/○●

上、中　28、25

なし

フロントキックレフトサマー

立ち上がり途中に ○○/○● ○○/●○

中、中　12、21

なし

ジャンプサイドキックライトサマー

⇧（または⇖または⇗） ○○/●○ ○○/○●

上、中　25、25

なし

ドラゴンブレス

⇩ ○○/●○ ○○/●○ ○○/●○ ○○/●○ ○○/○●

下、上、上、上、中　8、10、10、10、21

1～3発目の途中からもサマーに移行可能

サマーソルトフェイク

⬇ ⇧ （または⇖または⇗） Ⓝ ○○/○●

中　25

なし

フェイク

⬇ ⇧ （または⇖または⇗）

特殊動作　なし

なし

フェイクステップ

⇦ ●●/○○

返し技　?

成功すると10フレーム有利

フェイクステッププロー

フェイクステップ中に ●○/○○

中　43

なし

トラップレフトブロー

フェイクステップ成功後に ●○/○○

上　12

ヒットすると相手は背向け状態に

トラップライトブロー

フェイクステップ成功後に ○●/○○

上　12

なし

鉄拳ミニ情報 フェイクステップのあとは、様々な技に派生する。フェイクステップ成功後とは、フェイクステップで攻撃を返したあと、という意味。

トラップレフトサイドキック

フェイクステップ成功後に ○○●○

中　22

なし

トラップライトローキック

フェイクステップ成功後に ○○○●

下　15

なし

ドラゴンスラッシュ

⇨⇨⇨ ○○●○

中　30

ガード後よろけ

ダブルドラゴン

横移動中に ○○●●

中、上　16、22

なし

ドラゴンバックブロー

背を向けて ●○○○ or ○●○○

上　15

ヒットすると相手は背向け状態に

ドラゴンファング

⇙ ●●○○ （⇧⇧でキャンセル）

ガード不能　100

な〜

気合い溜め

●●●●

特殊動作　なし

１発目がカウンター扱いになる。発動中はガードできない

目突き

気合い溜め終了時に ●○○○

上　10

なし

スラストロー

気合い溜め終了時に ●○○○ ○○●○

上、下　10、7

なし

レイジドラゴン

接近して ●○●○

投げ技　7、23

ＬＰで抜け

鉄拳ミニ情報 ドラゴンスラッシュは、相手の起き上がりに重ねて使うのが主流。ドラゴンテイルと併用して、起き上がり攻めに仕掛けよう。

ジャッキアップ

接近して ○●/○●

投げ技　30

RPで抜け

折檻キック

相手の左側面で ●○/●○ または ○●/○●

投げ技　40

LP抜け

ドラゴンスタンプ

相手の右側面で ●○/●○ または ○●/○●

投げ技　42

RP抜け

背中向きからの投げつかみ

背を向けて ●○/●○ または ○●/○●

投げ技　?

相手をつかんだ位置によって投げが変わる。投げ掴み後は振り向く

ドラゴンハイツ

背後から接近して ●○/●○ または ○●/○●

投げ技　50

なし

折檻パンチ

接近して⬊ ●●/○○

投げ技　30

LP＋RPで抜け

ドラゴンフォール

接近して⬊ ●●/○○ ●○/○○ ○●/○○ ●●/○○

投げ技　35

なし

ドラゴンニー

接近して⇨➡ ○○/●●

投げ技　28

LP＋RPで抜け

ドラゴンダイブ

➡ ○●/●○

投げ技　30

LPで抜け

上・中段さばき

⇦ ●○/●○ （または⇦ ○●/○●）

返し技　なし

成功すると7フレーム有利

鉄拳ミニ情報 上・中段さばきのあとは、こちらが若干先に動けるが、確実につながる攻撃はない。ドラゴンテイルなどで下段を急襲しよう。

下段さばき

⇙（または⇩）●● ●○ または⇙（または⇩）○● ○●

返し技　　なし

[illegible]

フェイクステップ

← ●● ○○

返し技　　なし

[illegible]

投げ技について

投げ技の種類は大きくわけて通常投げ、コマンド投げ、当て身投げ、さばきの4種類だ。

順を負って説明しよう。まず通常投げ。これは文字どおり、全キャラが所持する基本の投げ技。特徴もなく、ダメージも普通。投げ抜けも簡単にできる。

次にコマンド投げ。コマンド投げはさらに単発投げ、連携投げのふたつに分化される。単発投げは技によってコマンド、ダメージが大きく異なっている。大抵の場合、大きなダメージを与えられるものは、複雑なコマンドを必要とする。

連携投げは、ある投げ技を起点として、次々に別の投げへと移行していくもの。すべて決まれば相手は瀕死となるが、途中で投げ抜けされることが多い。

次に返し技とさばき。返し技は相手の攻撃を取って攻撃に転じる技。返す技によって、与えるダメージは変わってくる。さばきは相手の攻撃をいなして、相手に隙を作らせる。これら2つに関しては、さらに別の項で紹介していこう。



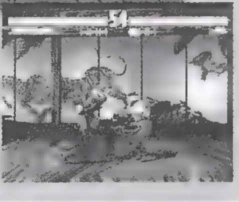
◀通常投げ。もっとも仕掛けやすい



▶攻撃力の高いコマンド投げ



◀当て身投げ。上中段を返せる

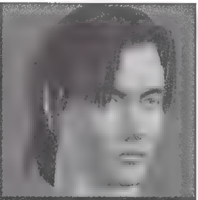


▶さばき技。さばいたあとは2択攻撃！

鉄拳ミニ情報 下段さばきは、返した技によって相手の硬直時間が異なるが、通常はパンチ系の技で16フレーム、キック系の技で26フレーム有利となる

特殊入力技一覧

レイ・ウーロン
LEI WULONG



石頭
← ●●
　 ○○
中　30
なし

燕尾落
⇖or⇗ ○●
　　　 ○○
中　15
なし

転身連咆
●● ●○
○○ ○○
上、上　18、18
背を向ける

転身崩墜
●● ○●
○○ ○○
上、中　18、20
なし

虚環脚
○○ ○○
●○ ●○
上、下　28、20
背を向ける

弧流腿
○○ ○○
○● ●○
中　25
なし

旋風連脚（1）
○○ ○○
●○ ○●
中　30
↑で3回つながる。キック中↓で寝る

旋風連脚（2）
➡（または⇨） ○○ ○○
　　　　　　　 ●○ ○●
中　30
↑で3回つながる。キック中↓で寝る

鉄拳ミニ情報 石頭という技は、出した瞬間から上段（距離によっては中段も）避けになる。相手の立ちパンチなどにあわせてカウンターを狙おう。

巻暫連脚
○○/○● （フェイント8フレーム） ○○/○● ○○/●○ ○○/●○
下、下、中　　7、7、35
うつ伏せになる

後掃燕舞
⇙ ○○/○● ○○/○●
下、上　　10、25
1発目後↑or↓で蛇構えへ

揺震撃
⇨Ⓝ ○○/●○ ○○/○●
上、中　　35、20
なし

虎蹲山
⇨Ⓝ ○○/●○ ⬇ ○○/○●
上、下　　35、10
なし

狼牙揺震撃
⇨Ⓝ ○○/○● ●○/○○ ○●/○○ ○○/●○ ○○/○●
上、中、中、上、中　　15、12、5、17、20
なし

狼牙虎蹲山
⇨Ⓝ ○○/○● ●○/○○ ○●/○○ ○○/●○ ⬇ ○○/○●
上、中、中、上、下　　15、12、5、17、10
なし

龍声中段脚
⇨Ⓝ ●○/○○ ○●/○○ ●○/○○ ○●/○○ ○○/○●
中、中、中、中、中　　10、8、8、8、15
2発以降ディレイ可　その場合1発目の攻撃力8

龍声下段脚
⇨Ⓝ ●○/○○ ○●/○○ ●○/○○ ○●/○○ ○○/●○
中、中、中、中、下　　10、8、8、8、15
2発以降ディレイ可　その場合1発目の攻撃力8

綜爪牙
⇨Ⓝ ○●/○○ ●○/○○ ○●/○○ ●○/○○
上、上、中、中　　3発目25、4発目30
ガード崩し技（相手が立ちガードしているときのみ可能）

雷光中段脚
➡ ○○/○● ○●/○○ ●○/○○ ○●/○○ ○○/○●
上、中、中、中、中　　35、12、12、8、15
3発目からディレイ可　5発目後↑で鶴の構えにシフト

鉄拳ミニ情報 狼牙系は『2』より弱体化。カウンターでなければ4段目がガード可能になり、2段止めのあとはしゃがみパンチにつながらなくなった。

雷光下段脚
➡ ○○/○● ○●/○○ ●○/○○ ○●/○○ ○○/●○
上、中、中、中、下　35、12、12、8、15
3、4発目ディレイ可

雷光跳脚
⇨⇨⇨ ○○/●○
中　30
ガード[illegible]

寝る
⬇（または⇩）○○/●●
特殊動作　なし
相手頭側仰向けに寝る

うつぶせに寝る
⬇ ●●/○○
特殊動作　なし
相手足側うつ伏せに寝る

仰向けからうつぶせに転がる
仰向けに寝て⬇ ●○/○○
特殊動作　なし
うつ伏せになる

うつぶせから仰向けに寝る
うつ伏せに寝て ●○/○○
特殊動作　なし
仰向けになる

跳弓脚
相手頭側で寝た状態で ○○/●●
中　20
なし

仰寝後掃燕舞
相手頭側で寝た状態で ○○/●○ ○○/○●
下、上　7、21
1発目にディレイをかけた場合の攻撃力は15、21

伏寝弧流腿
相手足側でうつ伏せから ○○/○● ○○/●○
中　18
うつ伏せになる

伏寝掃腿
相手足側でうつ伏せから ○○/●○ ○○/○●
下　10
ＲＫ追加で後掃燕舞に移行。仰向けになる。

鉄拳ミニ情報 雷光系の技は出すときかがむので、一瞬上段避けに。さらに、軸も多少ずれるので場合によっては中段攻撃も避けて蹴りを当てられる。

伏寝滑

相手頭側でうつ伏せから ○○/○● ○○/●○

下　15

仰向けになる

跳ね起き

相手足側寝た状態で ○○/●●

中　20

なし

背を向ける

←（または⇦）○○/●●

特殊動作　なし

背中をむける

背身打

背中を向け ●○/○○

上　12

なし

背身下掃打

背中を向け↓（または⇩）●○/○○

下　8

なし

背身崩墜

背中を向け ○●/○○

中　20

なし

背身腿

背中を向け ○○/○●

中　15

なし

背身後掃燕舞

背中を向け↓（または⇩）○○/○● ○○/○●

下、上　10、35

1発目後，or↑で蛇構えへ

背刃落

背中を向け ○○/●● ○○/●● ○○/●●

中、中、中　15、15、15

背中を向ける

背身燕尾落

背中を向け ⇖or⇗ ○●/○○

中　15

なし

鉄拳ミニ情報 背身燕尾落のあとは、『寝る』を使って寝た状態と同じになる。ここから跳弓脚や仰寝後掃燕舞で、連係攻撃を仕掛けるといい。

龍声1発～蛇の構え

⇨Ⓝ (●○/○○) 後に⇧or⇩

中　10

なし

龍声2発～龍の構え

⇨Ⓝ (●○/○○) (○●/○○) 後に⇧or⇩

中、中　10、8

なし

龍声3発～豹の構え

⇨Ⓝ (●○/○○) (○●/○○) (●○/○○) 後に⇧or⇩

中、中、中　10、8、8

なし

龍声4発～虎の構え

⇨Ⓝ (●○/○○) (○●/○○) (●○/○○) (○●/○○) 後に⇧or⇩

中、中、中、中　10、8、8、8

なし

龍声中段脚～鶴の構え

⇨Ⓝ (●○/○○) (○●/○○) (●○/○○) (○●/○○) (○○/○●) 後に⇧or⇩

中、中、中、中、中　10、8、8、8、15

なし

雷光中段脚～鶴の構え

⇨ (○○/○●) (○●/○○) (●○/○○) (○●/○○) (○○/○●) 後に⇧or⇩

上、中、中、中、中　35、12、12、8、15

なし

後掃燕舞1発～蛇の構え

⬃ (○○/○●) 後⇧or⇩

下、中　10

なし

五形拳　蛇の構え

横移動中に (●○/○●) or⇨ (○●/●○)

特殊構え　なし

龍構え中に↓or豹の構え中に↑or虎の構え中に↑or鶴の構え中に↓でも出せる

蛇武

蛇の構え中に (●○/○○) (●○/○○) (●○/○○) (●○/○○) (●○/○○) (●○/○○)

上、上、上、上、上、上　13、10、8、6、5、5

途中で止めて→入れっぱなしで蛇の構えにシフト

蛇突連撃

蛇の構え中に (○●/○○) (○●/○○) (○●/○○)

下、下、下　15、10、15

3発目ディレイ可　1、2発目で止めて↓入れっぱなしで龍の構えに、3発目のあと↓入れっぱなしで豹の構えにシフト

鉄拳ミニ情報 蛇突連撃は1発目がカウンターヒットすれば、相手はよろめく。そこで、ここで止めて別の技につないで見るのもおもしろい。

巻暫脚

蛇の構え中に ○○/●○

中　21

なし

蛇尾

蛇の構え中に ○○/○●

下　11

なし

五形拳　龍の構え

蛇の構え中に⇧ or 龍声 2 発目⇧ or ⇩

特殊構え　なし

虎の構え中に↓でも出せる

龍砲

龍の構え中に ○●/○○

中　20

•入れっぱなしで虎の構えにシフト

龍牙

龍の構え中に ●●/○○

中　25

•入れっぱなしで虎の構えにシフト

龍尾

龍の構え中に ○○/●○

上　28

なし

龍牙連撃

龍の構え中に ○○/○●　●○/○○　○●/○○　○○/●○

上、中、中、上　15、12、5、17

龍の構え～狼牙揺身撃

龍の構え中に ○○/○●　●○/○○　○●/○○　○○/●○　○○/○●

上、中、中、上、下　15、12、5、17、20

なし

龍の構え～狼牙虎踞山

龍の構え中に ○○/○●　●○/○○　○●/○○　○○/●○　⬇　○○/○●

上、中、中、上、中　15、12、5、17、10

なし

五形拳　豹の構え

蛇の構え中に⇩ or 龍声 3 発目⇧ or ⇩

特殊構え　なし

鶴の構え中に↑でも出せる

鉄拳ミニ情報 龍の構えからは龍牙連撃が出る。いわば、龍の構えからの狼牙。龍から出る技では発生が早く、ここからさらに連係につなげられる。

豹双爪

豹の構え中に [●○/○○] [○●/○○]

下、上　16、20

なし

豹手

豹の構え中に [○●/○○]

中　25

ガードされると綜八牙2発目に派生する

豹掃腿

豹の構え中に [○○/●○]

下　18

ガード・ヒット[illegible]で紀睡鳥に派生する

豹の構え〜雷光中段脚

豹の構え中に [○○/○●] [○●/○○] [●○/○○] [○●/○○] [○○/○●]

上、中、中、中、中　26、12、12、8、15

なし

豹の構え〜雷光下段脚

豹の構え中に [○○/○●] [○●/○○] [●○/○○] [○●/○○] [○○/●○]

上、中、中、中、下　26、12、12、8、15

なし

五形拳　虎の構え

龍の構え中に⇧ or 龍声4発目⇧ or ⇩

特殊構え　なし

なし

西虎爪

虎の構え中に [●○/○○]

中　25

なし

東虎爪

虎の構え中に [○●/○○]

中　26

なし

虎旋脚

虎の構え中に [○○/●○]

上　32

なし

虎旋脚〜龍声中段脚

虎の構え中に [○○/●○] [●○/○○] [○●/○○] [●○/○○] [○●/○○] [○○/○●]

上、中、中、中、中　32、10、8、8、8、15

3発目以降ディレイ可　その場合の攻撃力は8

鉄拳ミニ情報 西虎爪がカウンターでヒットした場合、相手が地面に叩きつけられ大きくバウンドする。このあとは巻暫連脚を入れることができる。

虎旋脚～龍声下段脚
虎の構え中に
上、中、中、中、下　32、10、8、8、8、15
3発目ディレイ可　その場合の攻撃力は8

虎掃腿
虎の構え中に
下　20
なし

五形拳　鶴の構え
豹の構え中に⇩or龍声中段脚後⇧or⇩雷光中段脚後⇧or⇩
特殊構え　なし
なし

鶴突
鶴の構え中に
中　27
なし

鶴翼
鶴の構え中に
上　30
なし

跳鶴連撃
鶴の構え中に
中、下、中、中　21、10、10、15
2、3、4発目ディレイ可

鶴爪
鶴の構え中に
下　20
なし

酔歩
⇨　または相手の攻撃に合わせて⇨
返し技　なし
レイ専用の上中段パンチさばき

酔虚撃
酔拳歩き中
中　25
なし

酔歩腿
酔拳歩き中に
下　15
なし

鉄拳ミニ情報 鶴翼はヒットさせれば相手が後向きになる。近距離で鶴翼をヒットさせた場合、その場で基本投げを入力すれば背後投げが可能となる

妃睡鳥

← ●○/○●

特殊動作　なし

鷹爪連脚と鳳凰旋風脚につながる

鷹爪連脚

妃睡鳥中に ○○/●○ ○○/●○ ○○/●○ ○○/●○

中、中、中、中　15、15、15、15

鳳凰旋風脚につながる

鳳凰旋風脚

妃睡鳥中に ○○/○●

ガード不能　90

なし

気合溜め

●●/●●

特殊動作　なし

1発目がカウンター扱いになる　発動中はガードできない

飛空脚

接近して ●○/●○

投げ技　30

LPで抜け

衿絞め

接近して ○●/○●

投げ技　30

RPで抜け

回身倒

相手の左側面で ●○/●○ または ○●/○●

投げ技　40

LPで抜け

閃光乱舞脚

相手の右側面で ●○/●○ または ○●/○●

投げ技　5、10、25

RPで抜け

押し倒し

背後から接近して ●○/●○ または ○●/○●

投げ技　50

なし

背中向きからの投げつかみ

背を向けて ●○/●○ または ○●/○●

投げ技

相手をつかんだ位置によって投げが変わる。投げ掴み後は振り向かない

鉄拳ミニ情報 鷹爪連脚がヒットした場合、即座に鳳凰旋風脚へつなごう。相手が起き上がり方向の選択を失敗すれば、鳳凰旋風脚がヒットする。

払い倒し

接近して⇨➡ ●●/○○

投げ技　33

LP＋RPで抜け

倒落肘

⬈ ●●/○○

投げ技　35

LP＋RPで抜け

瓶酔

龍の構え中に ●○/○○ または蛇構え中に ●○/●○

投げ技　33

Pで抜け　LP＋RPで酒を飲んで体力回復後、酔歩に移行

酔歩

➡ ○○/●●

返し技　?

レイ専用の上中段パンチさばき

下段さばき

⬃（または⇩）●○/●○ or ⬃（または⇩）○●/○●

返し技　0

成功すると26フレーム有利

当て身とさばき

当て身とさばきは、まったく異なる性質のものだ。当て身は相手の攻撃に合わせてタイミングよくコマンドを入力することで、相手の攻撃を取って投げてしまうことができる。ダメージは、25に相手の技の攻撃力の半分を足しただけの値。また、当て身は上・中段しか返すことができない。キングは相手の技が左手足か右手足かによって、コマンドを区別する必要がある。

さばきは、相手の攻撃に合わせてコマンドを入力するという点は同じだが、当て身のように相手にダメージを与えることはできない。だが、相手の攻撃をさばいたあとは、相手がひるんだ状態になる。ひるんだ状態はもちろん行動不能なので、さばいた側は優先的に行動できる。ただし、さばいたあと確実に決まる技というのは今のところみつかっていない。あくまで隙を作って2択を迫るのが目的だ。

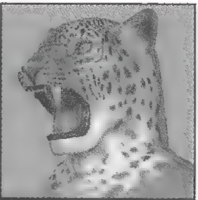


◀下段さばきは、さばいたあとの硬直が長い

鉄拳ミニ情報 瓶酔のあとはLP＋RPで酒を飲み、体力を回復することができるが相手に与えられるダメージも半分ほどと、少なくなってしまう

特殊入力技一覧

キング
KING



掌底

●○ ○●
○○ ○○

上、上　6、15

レバー前入れで攻撃力は7、15

掌底アッパー

●○ ○● ●○
○○ ○○ ○○

上、上、中　6、15、10

レバー前入れ時の攻撃力は7、15、10

レフトストレート→ライトアッパー

しゃがみ途中に ●○ ○●
○○ ○○

特殊中段、中　5、15

なし

ライトストレート→レフトアッパー

○● ●○
○○ ○○

上、中　10、12

レバー前入れの攻撃力は12、10

スマッシュアッパー

⇨⇨ ○●
○○

中　20

カウンターヒット時浮く

グランドスマッシュ

⇨⇨Ⓝ ○●
○○

下　6

カウンターヒット時ひるむ

ダイナマイトアッパー

⬇⬊ ○●
○○

中　20

なし

フライングクロスチョップ

⇨⇨ ●●
○○

出始め上、後半下　15

ガード後よろけ

鉄拳ミニ情報 グランドスマッシュがカウンターヒットした場合、投げ技に派生させることができる　キングの投げの項を見て確認しよう

ドロップキック

(○○/●●) または ⇨ ⇨ (○○/●●)

中　25

ガード後よろけ

サテライトドロップキック

⇨ ⇨ ⇨ (○○/●●)

上　40

ガード後よろけ、中段判定になる場合もある

ジェイルキック

⇨ ⇨ (○○/○●)

中　30

なし

アリキック

⇩ (○○/●●) (○○/○●) (○○/○●) または ⬇ ⬊ (○○/○●) (○○/○●) (○○/○●)

下、下、下　13、7、7

なし

アリキックカウンター

⇩ (○○/●●) (○○/○●) (○○/○●) (○○/○●) (○○/○●) または ⬇ ⬊ (○○/○●) (○○/○●) (○○/○●) (○○/○●) (○○/○●)

下、下、下、下、下　17、7、5、4、3

カウンターの時攻撃力、変化なし、2発目からガード可能

スピニングスマッシュ

アリキック1発目の後に (○●/○○)

中　10

アリキックカウンター時は1、2、3発目各々から出せる

レッグブレーカー

⬇ ⇘ (●○/○○)

下　21

なし

フランケンシュタイナー（投げ間合い外）

⇘ (○○/●●)

中　15

なし

ナックルボム

⇗ (●●/○○)

中　35

なし

ブラックボム

⇨ ⇩ ⇘ Ⓝ (●●/○○)

中　28

カウンターヒット時は相手がバウンドする

鉄拳ミニ情報 2択を迫ることができる、アリキックとスピニングスマッシュ，どちらもガードされると反撃必至だが、恐れずに仕掛けていこう。

ショルダータックル
⇨ ○●/●○
中 40
なし

ブルータルサイクロン
●●/○○ ●○/○○
中、中 15、21
連続技。少しだけディレイ可

893・K
⇦ ○○/○●
上 20
クリーンヒット時30

エルボードロップ
⇧（または⬁または⬀）○●/○●
中 35
なし

エルボースティング
⇩ ●●/○○
中 15
なし

アローストレート
横移動中に ○●/○○
上 30
カウンターヒット時ひるむ

レッグラリアット
横移動中に ○○/●●
上 60
なし

ターンラリアット
背を向けて ●●/○○
上段ガード不能 50
なし

ムーンサルトボディープレス
●○/○●
ガード不能 25
背向け時にもLP，RKで出る

ジャガーインパクト
➡ ●●/○○
上段ガード不能 50
なし

鉄拳ミニ情報 ブルータルサイクロンは1発決まれば2発目もヒット。相手にプレッシャーをかけるのに最適な、頼りがいのある技だ。

ガード崩し

接近して⇨➡ ●●/○○

ガード不能　　なし

16フノーム有利

気合溜め

●●/●●

特殊動作　　なし

2発目がカウンター扱いになる、チャージ動作中はガードできない

スイングDDT

接近して ●○/●○

投げ技　　35

LPで抜け

ブレンバスター

接近して ○●/○●

投げ技　　35

RPで抜け

アルゼンチンバックブリーカー

相手の左側で接近して ●○/●○ or ○●/○●

投げ技　　20、20

LPで抜け

ニークラッシャー

相手の右側で ●○/●○ or ○●/○●

投げ技　　42

RPで抜け

ハーフボストンクラブ

背後から接近して ●○/●○

投げ技　　60

なし

コブラツイスト

背後から接近して ○●/○●

投げ技　　60

なし

ストレッチバスター

背後から接近して⇦➡ ●●/○○

投げ技　　75

なし

背中向きからの投げつかみ

背を向けて ●○/●○ または ○●/○●

投げ技　　?

相手を掴んだ位置によって投げが変わる。投げ掴み後は振り向く

鉄拳ミニ情報　ガード崩しは16フレーム有利になる。これで相手の動きを止めたら、ジャイアントスイングやアリキックに持っていきたいところだ。

DDT

接近して⬇⇙⇩⬋ ●●/○○

投げ技　55

ＬＰ＋ＲＰで抜け

ツームストンパイルドライバー

接近して⇙➡ ○●/○○

投げ技　58

ＲＰで抜け

フランケンシュタイナー　（投げ間合い内）

⇘ ○○/●●

投げ技　45

なし

フランケンシュタイナー　（投げ間合い内、ガードせず）

⇘ ○○/●●

投げ技　15+45

なし

フィギアフォーレッグロック

接近して⬋ ●●/○○

投げ技　32

やられ側がLK+RKを入力すると逆４の字固になる（キング側ダメージ26）　ＬＰ、ＲＰ同時押しで投げ抜け

ココナッツクラッシュ

接近して⬊ ○●/●○

投げ技　30

ＲＰで抜け

マッスルバスター

⇩⇙⬅ ●●/○○

投げ技　50

ＬＰ＋ＲＰで抜け

アルティメットタックル

しゃがみ中に ●●/○○ or⇨⇩⬊ ●●/○○

投げ技　5

なし

ジャンピングパワーボム

相手しゃがみ中に⇩ ●○/●○ または⇩ ○●/○●

下段投げ　45

ＬＰ＋ＲＰで抜け

ジャイアントスイング

接近して⇨⇦⇙⇩⇘➡ ●○/○○

投げ技　70

ＬＰで抜け、受け身によりダメージ35に軽減

鉄拳ミニ情報 フランケンシュタイナーは、投げ間合い外なら打撃技、投げ間合い内なら投げ技として機能。カウンターか相手前進中なら大ダメージだ

回転アキレス腱固

相手の攻撃に合わせて← or ←

返し技 ?

返した技によって攻撃力が変化。取れる技はキックに限定

ドラゴンスクリュー

相手の攻撃に合わせて← or ←

返し技 ?

返した技によって攻撃力が変化。取れる技はキックに限定

下段さばき

↙（ or ）または↓（ or ）

返し技 なし

26フレーム有利

ジャガードライバー

接近して↓↘→

投げ技 25

ＬＰで抜け、投げの途中LK、RKで抜けられる

ボストンクラブ

ジャガードライバー中に１０フレーム待って

投げ技 25

なし

アーチロックフェイスバスター

ジャガードライバー中に

投げ技 30

なし

ジャガーバックブリーカー

グランドスマッシュカウンターヒット時に

投げ技 30

ＬＰ＋ＲＰで抜け

ジャンピングパワーボム

グランドスマッシュカウンターヒット時に ↑↓

投げ技 60

ＬＫ＋ＲＫで抜け

ローブ投げ

接近して←

投げ技 0

なし

ローブ投げ～引き戻し

接近して←

投げ技 0

ＬＰで抜け、LP+LKのタイミングはローブ投げの１～16フレーム間

鉄拳ミニ情報 ぜひ覚えておいてほしいのは、レイの龍声中段脚５発目はドラゴンスクリューで取れること これを知ってるだけで、結構有利。

ロープ投げ～投げ飛ばし

接近して

投げ技　8

ＲＰで抜け、RP+RKのタイミングはロープ投げの１～16フレーム間

ロープ投げ～叩きつけ

接近して

投げ技　10

ＬＫ＋ＲＫで抜け、LK+RKのタイミングはロープ投げの１～16フレーム間

ロープ投げ～後方取り

接近して

投げ技　0

ＬＰ＋ＲＰで抜け、←LP+RPのタイミングはロープ投げの59～63フレーム間

ストラングルホールド

仰向けダウン相手の上半身側で　または

ダウン投げ　28

ＬＰ＋ＲＰで抜け

ジャイアントスイング

仰向けダウン相手の下半身側で

ダウン投げ　15、15

ＬＰで抜け

ゴールデンヘッドバット

仰向けダウン相手の下半身側で

ダウン投げ　33

ＲＰで抜け

フィギアフォーレッグロック

仰向けダウン相手の下半身側で

ダウン投げ　33

ＬＰ＋ＲＰで抜け

逆鷹羽絞

うつ伏せダウン相手の上半身側で　または

ダウン投げ　32

ＬＰ＋ＲＰで抜け

ハーフボストンクラブ

うつ伏せダウン相手の下半身側で　または

ダウン投げ　30

ＬＫ＋ＲＫで抜け

キャメルクラッチ

うつ伏せダウン相手の左側面で　または

ダウン投げ　35

ＬＰで抜け

鉄拳ミニ情報　ダウン投げは、相手がダウンしているときに決める投げ技。だが、普通は決める前に起き上がられるか、受け身を取られてしまう。

弓矢固

うつ伏せダウン相手の右側面で ⇗ ●○/●○ または ⇗ ○●/○●

ダウン投げ　**37**

ＲＰで抜け

転がす（1）

仰向けダウン相手の左側面で ⇗ ●○/●○ または ⇗ ○●/○●

ダウン投げ　**0**

相手をうつぶせにするＬＰで抜け

転がす（2）

仰向けダウン相手の右側面で ⇗ ●○/●○ または ⇗ ○●/○●

ダウン投げ　**0**

相手をうつぶせにするＲＰで抜け

アルティメットタックル

⬇ ●●/○○ または ⬋ ●●/○○ または⇨⇩⬊ ●●/○○

ガード不能　投げ技　**5**

ＲＰで抜け、LP＋RPで乗り返す（何も出来ない）

タックルパンチ

タックル後に ○●/○○ ●○/○○ ○●/○○ ●○/○○ ○●/○○

投げ技　**5、5、5、5、5**

ＬＰかＲＰで抜けＬＰ、ＲＰ、ＬＰ、ＲＰ、ＬＰでも可能

腕拉ぎ十字固

タックル後に ●●/○○

投げ技　**25**

パンチ3発からも移行可能。ポール、仁、ニーナ、キングのみLP+RP、RP、RP、RP、RP、RPで返し技ダメージ10)

レイジウインド

腕拉ぎ十字固中に ●●/○○

投げ技　**10**

なし

膝十字固

タックル後に ○○/●●

投げ技　**20**

パンチ3発からも移行可能。ニーナ、キングのみLP+RP、RP、RP、RP、RP、RPで返し技（ダメージ10）

カゼスペシャル

膝十字固中に ●●/○○

投げ技　**20、20**

なし

鉄拳ミニ情報 キングはアルティメットタックルから派生する技を多く持っている。投げ抜け不可能でダメージの大きいカゼスペシャルを狙いたい。

スタンディングアキレスホールド

相手に接近して⇨⇩➘ ●●/●○

投げ技 30

RPで抜け

インディアンデスロック

スタンディングアキレスホールド中に ●●/○○ ●○/○○ ○○/●○ ●●/○○

投げ技 30

やられ側LP+RPで技から抜ける。キング側ダメージ10

ロメロスペシャル

インディアンデスロック中に ●○/○○ ○○/●○ ○○/○● ●●/○○ ○○/●●

投げ技 50

なし

S.T.F

スタンディングアキレスホールド中に ●○/○○ ○●/○○ ○○/●○ ●●/○○

投げ技 35

やられ側LPで技から抜ける。キング側ダメージ10

スコーピオンデスロック

スタンディングアキレスホールド中に ●●/○○ ○○/●○ ●○/○○ ●○/●○

投げ技 40

やられ側RPで技から抜ける。キング側ダメージ10

アームブリーカー

相手に接近して⇨⇩➘ ●○/○●

投げ技 20

LPで抜け

トリプル・アームブリーカー

アームブリーカー中に ●●/○○ ●●/○○

投げ技 10、15

LPで抜け

カワズ落とし

アームブリーカー中に ●●/○○ ○○/○● ○●/○●

投げ技 20

RPで抜け

ストラングル・ホールド

カワズ落とし中に ○○/○● ○○/●○ ○○/○● ○○/●● ●●/○○

投げ技 25

なし

チキンウイングフェイスロック

アームブリーカー中に ○●/○○ ●○/○○ ●●/●○

投げ技 25

LP+RPで抜け

鉄拳ミニ情報 キングの目玉技はなんといってもローリングクレイドル。簡単に投げ抜けされてしまうが、積極的に狙っていきたい。ぜひぜひ！

ドラゴン・スリーパー

チキンウイングフェイスロック中に

投げ技　30

ＬＰで抜け

ローリング・クレイドル

チキンウイングフェイスロック中に

投げ技　75

ＲＰで抜け

リバースアームスクラッチスラム（A）

相手に接近して⇨

投げ技　25

ＬＰで抜け

リバースアームスクラッチスラム（B）

相手に接近して⇨

投げ技　25

ＲＰで抜け

バックドロップ

リバースアームクラッチスラム中に

投げ技　18

（A）の場合ＬＰ、（B）の場合ＲＰで抜け

ジャーマンスープレックス

バックドロップ中に

投げ技　18

ＬＰで抜け

パワーボム

ジャーマンスープレックス中に

投げ技　22

なし

マッスルバスター

パワーボム中に

投げ技　32

ＲＰで抜け

ジャイアントスイング

パワーボム中に

投げ技　27

ＬＰで抜け

鉄拳ミニ情報 ワンダフルメキシカンコンボは、パワーボム後、ジャイアントスイングかマッスルバスターに派生。抜けられないように両方を使おう

リバースゴリーススペシャルボム

（立ち相手に対して）相手に接近して⇨➘ ●●/○○

投げ技　28

ＬＰ＋ＲＰで抜け

しゃがみリバースゴリーススペシャルボム

（しゃがんでいる相手に対して）相手に接近して⇨➘ ○●/○●

投げ技　28

ＲＰで抜け

キャノンボールバスター

リバースゴリースペシャルボム中またはしゃがみゴリー中に ○●/○○ ○●/○○ ●●/○○

投げ技　18

なし

パワーボム

キャノンボールバスター中に ●○/○○ ○●/○○ ○○/●●

投げ技　22

ＬＰで抜け

マンハッタンドロップ

キャノンボールバスター中に ○○/●● ●●/○○ ●●/○●

投げ技　17

ＲＰで抜け

ドクターボム

マンハッタンドロップ中に ●○/○○ ○●/○○ ○○/●● ●●/○○

投げ技　20

なし

マッスルバスター

パワーボムまたはドクターボム中に ○○/●○ ●○/○○ ○●/○○ ○○/●● ●●/●●

投げ技　32

パワーボム派生の場合ＲＰ、ドクターボム派生の場合ＬＰで抜け

ジャイアントスイング

パワーボムまたはドクターボム中に ○●/○○ ●○/○○ ○○/●○ ○○/○●

投げ技　27

パワーボム派生の場合ＬＰ、ドクターボム派生の場合ＲＰで抜け

連係投げについて

連係投げの弱点は、投げ抜けをされることである。前作では、投げ抜けコマンドを知らないと抜けられないものが多かった。だが今回の『3』では、デタラメにボタンを押していても抜けられるケースの方が多い。技の分岐を変化させて、投げ抜けコマンドを変えよう。同じ技を仕掛け続けるよりはいくらかマシ。

鉄拳ミニ情報　今回の新投げコンボがベルウッドスペシャルコンボ。マンハッタンドロップに派生させて、大ダメージを狙いたい　抜けられやすいが…。

リバースアームスクラッチスラム（A）

相手に接近して⇨↘ ●○/●○

投げ技　25

ＬＰで抜け

リバースアームスクラッチスラム（B）

相手に接近して⇨↘ ○●/○●

投げ技　25

ＲＰで抜け

バックドロップ

リバースアームクラッチスラム中に ○●/○○ ●○/○○ ●●/○○

投げ技　18

（A）の場合ＬＰ、（B）の場合ＲＰで抜け

キャノンボールバスター

バックドロップ中に ○●/○○ ○●/○○ ●●/○○

投げ技　18

ＲＰで抜け

パワーボム

キャノンボールバスター中に ●○/○○ ○●/○○ ○○/●●

投げ技　22

ＬＰで抜け

マンハッタンドロップ

キャノンボールバスター中に ○○/●● ●●/○○ ●●/○●

投げ技　17

ＲＰで抜け

ドクターボム

マンハッタンドロップ中に ●○/○○ ○●/○○ ○○/●● ●●/○○

投げ技　20

なし

マッスルバスター

パワーボムまたはドクターボム中に ○○/●○ ●○/○○ ○●/○○ ○○/●● ●●/●●

投げ技　32

パワーボム派生の場合ＲＰ、ドクターボム派生の場合ＬＰで抜け

ジャイアントスイング

パワーボムまたはドクターボム中に ○●/○○ ●○/○○ ○○/●○ ○○/○●

投げ技　27

パワーボム派生の場合ＬＰ、ドクターボム派生の場合ＲＰで抜け

鉄拳ミニ情報 投げコンボは、『2』に比べて投げ抜けが容易になってしまった。確実に決めるなら、単発コマンド投げだが…。やっぱ連係投げでしょう！

キャノンボールバスター（相手の背後を掴んだとき）

横移動中に ○●/○●

投げ技　18

[illegible]

キャノンボールバスター（相手の左側面を掴んだとき）

横移動中に ○●/○●

投げ技　18

LPで抜け

キャノンボールバスター（相手の右側面を掴んだとき）

横移動中に ○●/○●

投げ技　18

RPで抜け

パワーボム

キャノンボールバスター中に ●○/○○　○●/○○　○○/●●

投げ技　22

LPで抜け

マンハッタンドロップ

キャノンボールバスター中に ○○/●●　●●/○○　●●/○●

投げ技　17

RPで抜け

ドクターボム

マンハッタンドロップ中に ●○/○○　○●/○○　○○/●●　●●/○○

投げ技　20

[illegible]

マッスルバスター

パワーボムまたはドクターボム中に ○○/●○　●○/○○　○●/○○　○○/●●　●●/●●

投げ技　32

パワーボム派生の場合RP、ドクターボム派生の場合LPで抜け

ジャイアントスイング

パワーボムまたはドクターボム中に ○●/○○　●○/○○　○○/●○　○○/○●

投げ技　ドクターボム派生の場合35、パワーボム派生の場合27

パワーボム派生の場合LP、ドクターボム派生の場合RPで抜け

受け身について

空中に吹き飛ばされたとき、着地時にタイミングよくパンチかキックを押すと、受け身が取れる。ただし、瓦割りなどで地面に叩き付けられたり、うつぶせに着地したときは受け身を取ることができない。また、パンチボタンだと奥に、キックボタンだと手前に移動しながら、受け身を取る。

鉄拳ミニ情報 軸移動からの投げコンボは比較的決めやすい。だが、相手の背後を取った場合は背後投げの方がダメージが高いのでそちらを優先したい。

特殊入力技一覧

ニーナ・ウィリアムズ

NINA WILLIAMS



ワンツーパンチ

●○ ○●
○○ ○○

上、上　　4、10

LKでレフトハイキックにつながる　レバー前入れで攻撃力が[illegible]10

双掌破

➡ ●●/○○ または⇨⇨ ●●/○○ または立ち途中に ●●/○○

中　　20（30）20

クリーンヒット時の攻撃力は30（45，30

首刈り打ち

⇨➡ ●○/○○

上　　20

ヒットすると相手は横向きになる

キリングブレード

⬅ ●○/○○

上　　15

なし

ビンタ

⬅ ○●/○○

上　　15

なし

往復ビンタ

⇦ ○●/○○ ○●/○○

上、上　　15、18

2発目[illegible]ヒ[illegible]すると横向きになる

ヘルプハンド

⇙ ●○/○○

中　　10

なし

サイドステップスタップ

⇙ ○●/○○

中　　20

クリーンヒット時の攻撃力30

鉄拳ミニ情報 『往復ビンタ』、名前はちょっとナニだが、とても使える技　リーチが案外長く、1発当たれば2発目もヒット　空中コンボにも使える

鯱速突き



上　15

相手がしゃがみ前進中は中段攻撃になる。リーチは鯱突きより短い

鯱突き



上　21

なし

鯱斬り



中　24

なし

ファールキック



中　25

なし

ダブルスマッシュ



上、上　10、15

なし

トリプルスマッシュ



上、(中)、上、上　4、10 (15)、15

右下LPで始動した場合、2発目の攻撃力は15

PKコンボ



上、上　10、20

なし

PDKコンボ



上、下　10、10

なし

PDKコンボ&ライトアッパー



上、下、中　10、10、10

なし

PDKコンボ&ライトハイキック



上、下、上　10、10、15

なし

鉄拳ミニ情報 鯱切りは、一瞬上段避け＋相手を浮かす効果。ディバインキャノンと並んで、今作のニーナの主要技のひとつとして使っていきたい。

アッパーストレート

⇘ [●○/○○] [○●/○○]

中、上　10、15

最後にRKでトリプルスマッシュに派生する

ジェイルクラッシュ

[●○/○○]（⇘ [●○/○○]）[○●/○○] ⬇ [○○/●○] [○○/○●]

上（中）、上、下、上　4、10（15）、10、15

右下LPで始動した場合２発目の攻撃力が15になる

セメタリークラッシュ

[●○/○○]（⇘ [●○/○○]）[○●/○○] ⬇ [○○/●○] [○●/○○]

上（中）、上、下、中　4、10（15）、10、10

右下LPで始動した場合２発目の攻撃力が15になる

スパークコンボ

[●○/○○]（⇘ [●○/○○]）[○●/○○] [●○/○○] [○○/○●]

上（中）、上、上、下　4、10（15）、6、8

右下LPで始動した場合２発目の攻撃力が15になる

連撃双掌破（1）

[●○/○○]（⇘ [●○/○○]）[○●/○○] [●○/○○] [○●/○○] ➡ [●●/○○]

上（中）、上、上、上、中　4、10（15）、6、6、20

右下LPで始動した場合２発目の攻撃力が15になる

連撃双掌破（2）

[●○/○○]（⇘ [●○/○○]）[○●/○○] ➡ [●●/○○]

上（中）、上、中　4、10（15）、20

連撃双掌破のバリエーション

レフトハイ＆ライトハイキック

[○○/●○] [○○/○●]

上、上　25、15

なし

レッグブレイクコンボ

⬇（または⇩）[○○/●○] ⬇ [○○/○●]

下、下　12、7

なし

レフトスピンローキック＆ライトアッパー

⬇（または⇩）[○○/●○] [○●/○○]

下、中　12、10

なし

シットスピン＆ライトハイキック

⬇ [○○/●○] Ⓝ [○○/○●] または⇩ [○○/●○] Ⓝ [○○/○●]

下、上　12、15

なし

鉄拳ミニ情報 コンボを多く持つニーナだが、実際に使えるコンボとなると限られてくる。各技の攻撃属性を考えて、慎重に実戦で使用する技を選ぼう。

ライトローキック&バックスピンチョップ

↓（または⇩） ○○/○● ●○/○○

下、上　10（7）、10

バックスピンチョップが当たった後、またはチョップをキャンセルし、横移動する。ディレイ可

レイプキック

⇩ ●○/○○ Ⓝ ○○/○● またはしゃがんだ状態から ●○/○○ Ⓝ ○○/○●

特殊中、中　5、10

なし

フローズンキック

↓（または⇩） ○●/○○ ○○/○●

特殊中、中　8（10）、15

なし

スパイクコンボ&ライトアッパー

○○/●○ ○○/●○ ○●/○○

上、下、中　25、10、10

なし

スパイクコンボ&ライトハイキック

○○/●○ ○○/●○ ○○/○●

上、下、上　25、10、15

なし

スパイクコンボ&ライトローキック

○○/●○ ○○/●○ ↓ ○○/○●

上、下、下　25、10、7

なし

レフトミドル&ライトハイキック

⇘ ○○/●○ ○○/○●

中、上、　10、15

なし

フラッシュコンボ

⇘ ○○/●○ ●○/○○ ○●/○○

中、上、上　10、10、6

なし

アサルトコンボ

⇘ ○○/●○ ●○/○○ ○●/○○ ➡ ●●/○○

中、上、上、中　10、10、6、20

なし

ラピッドキックコンボ

⇘ ○○/●○ ○○/●○ ○○/●○ ○○/○●

中、上、上、上　10、6、8、15

なし

鉄拳ミニ情報 相手の起き上がりに重ねていきたいのが、ライトローキック&バックスピンチョップ。これだけで勝ててしまうケースも結構ある

クリークアタックコンボ



中、上、上、下　　10、12、6、8

※）右下LK、RP中に↑または↓で横移動する

クリークアタック&レフトハイキック



中、上、上　　10、12、20

※）右下LK、RP中に↑または↓で横移動する

クリークアタック&レフトローキック



中、上、下　　10、12、10

（※）右下LK、RP中に↑または↓で横移動する

クリークアタック&ライトハイキック



中、上、上　　10、12、15

（※）右下LK、RP中に↑または↓で横移動する。ディレイ可

ラビットコンボ&レフトローキック



中、上、上、下　　10、6、8、10

なし

ラビットコンボ&双掌破



中、上、上、上、上、中　　10、6、8、10、6、20

なし

ライトハイキック&レフトスピンローキック



上、下　　15、15

レバー前入れ時は16、15

ジャミングコンボ&ライトアッパー



上、下、中　　15、15、10

レバー前入れ時は16、15、10

ジャミングコンボ&ライトハイキック



上、下、上　　15、15、15

レバー前入れ時は16、15、15

ジャミングコンボ&ライトローキック



上、下、下　　15、15、7

レバー前入れ時は16、15、7

鉄拳ミニ情報 クリークアタック&レフトハイキックもしくはライトハイキックは、1発当たればすべてヒット、1発目のリーチも長く、使えるコンボ

ハンティングキックコンボ
⇗ ○○/○● ○○/●○ ○○/○●
上、下、上　20、10、14
なし

ランディングキック&ライトアッパー
⇗Ⓝ⬇ ○○/●○ ○●/○○
下、中　25、10
なし

ランディングキック&レフトミドルキック
⇗Ⓝ⬇ ○○/●○ ○○/●○
下、中　25、15
なし

ランディングキック&ライトハイキック
⇗Ⓝ⬇ ○○/●○ ○○/○● 下、上
下、上　25、15
なし

ディバインキャノン
⇩⬋ ○○/●○
中　25
なし

スライサー
⇙ ○○/○●
下　10
なし

ディバインキャノンコンボ
⇙ ○○/○● ○○/●○
下、中　10、25
なし

レッグスウィープ
⬇⇘ ○○/○●
下　18
なし

ニールキック
⇩⇘➡ ○○/○● （または⇨⇨ ○○/○● ）
中　20
ガードorヒットさせないと自分がダメージ（5）を受ける。クリーンヒット時の攻撃力は30

ボーンカッター
⇨⇨⇨ ○○/●○
中　20
立ち状態の相手にヒットすると蟹挟みに派生する

鉄拳ミニ情報 ハンティングキックコンボは中距離から接近を迫る際、非常に使えるコンボだ。だが、多用しすぎると最後の上段をしゃがまれてしまう。

エンプレスヒール

相手がダウン中に⇩ or ⇘ ○○/●●

ダウン攻撃　20

踏みつけにならない場合の攻撃力は10

シェイクショット

横移動中に ●○/○○

中　15

[illegible] の横移動からは出ない

リフトショット

横移動中に ○●/○○

中　15

クリークアタック系の横移動からは出ない。カウンターヒット時は相手が浮く

水面刈り

横移動中に ○○/○●

下　10

なし

螺旋双破

横移動中に ●●/○○

中　20

クリーンヒット時の攻撃力は30

デビルキッス

⇩⇘⇨⬋ ○●/●○

上段ガード不能　0

ヒット時相手よろけ

ハンティングスワン

⇙ ●●/○○ （⇧⇧でキャンセル）

ガード不能　95

なし

気合溜め

●●/●●

特殊動作　なし

1発目がカウンター扱いになる。発動中はガードできない

四方投げ

接近して ●○/●○

投げ技　30

LPで抜け

居反り

接近して ○●/○●

投げ技　30

RPで抜け

鉄拳ミニ情報 デビルキッスは、口から毒を吐いて一瞬相手を麻痺させる。コールドスリープから目覚めた彼女は人間性も夢の中に置いてきてしまったのか？

居反り肘落し

接近して ○●/○● ●○/○○ ○●/○○ ●○/○○

投げ技　35

ＲＰで抜け

居反り肘落し脇固

居反肘落し中に ○●/○○ ●○/○○ ○○/●○

投げ技　10

なし

逆三角絞め

相手の左側面で ●○/●○ または ○●/○●

投げ技　40

ＬＰで抜け

引き回し

相手の右側面で ●○/●○ または ○●/○●

投げ技　38

ＲＰで抜け

飛びつき前方回転逆三角絞め

背後から接近して ●○/●○ または ○●/○●

投げ技　60

なし

背中向きからの投げつかみ

背を向けて ●○/●○ または ○●/○●

投げ技　？

相手をつかんだ位置によって投げが変わる。投げ掴み後は振り向く

抱え込み肘打ち

接近して⇙ ↘ ●○/○○

投げ技　50

ＬＰ＋ＲＰで抜け

首刈り投げ

接近して↗ ●●/○○

投げ技　40

ＬＰ＋ＲＰで抜け

ひるみについて（1）

ある特定の技をカウンターでくらうと、キャラクターがよろめいて一瞬行動不可能となったのち、ダウンする。これをひるみと呼ぶ。また、特定の技をガードさせると相手がよろめき、行動不能になることがある。これをガードひるみと呼ぶ。ガードひるみは回復できないが、ひるみはレバー前で回復可能だ。

鉄拳ミニ情報 2で猛威を振るった抱え込み肘打ちは今回も健在。投げ抜けされる恐れのある連係投げよりも、依然頼りがいのある単発投げだ。使うべし！

掌握

接近して⇩⇘⇨ ●●/○○

投げ技　15

RPで抜け

首刈り十字固

掌握中に ○○/●○　○○/○●　○○/●○　●●/○○

投げ技　30

LP＋RPで抜け、抜けられると自分にダメージ5

立逆脇固

掌握中に ●○/○○　○○/●○　○●/○○　●○/○○

投げ技　20

LPで抜け、抜けられると自分にダメージ5

裏門鷹羽紋

立逆脇固中に ○○/●○　●○/○○　○○/○●　●●/○○　●●/○○

投げ技　25

LP＋RPで抜け、抜けられると自分にダメージ20

捨逆脇固

立逆脇固中に ○●/○○　●○/○○　○○/●○　○○/○●　●●/○○

投げ技　25

RPで抜け、抜けられると自分にダメージ20

腕挫腹固

掌握中に ○●/○○　○○/●○　○○/○●　○●/○○　○●/○○

投げ技　15、15

RPで抜け、抜けられると自分にダメージ5

首捻顔固

腕挫腹固中に ●○/○○　○○/●●　●○/○○　○●/○○　●●/○○

投げ技　35

LPで抜け、抜けられると自分にダメージ5

腕裂き腕十字固

腕挫腹固中に ●○/○○　○●/○○　○○/○●　○○/●○　●●/●○

投げ技　45

LP＋RPで抜け、抜けられると自分にダメージ5

ひるみについて（2）

ひるみにおける回復は、レバー前で行なう。ただし、ひるんだ瞬間に入力する必要があるので、タイミングはかなりシビアだ。ひるみ回復に成功しても、レバーを後に入れて相手の攻撃をガードしなければならない。成功したあとは、すぐにレバーを後ろに倒そう。これは基本だが、結構難しいのだ。

鉄拳ミニ情報 掌握からの投げコンボのキー入力タイミングは、比較的簡単。押すボタンさえ間違わなければ、ゆっくり入力しても大丈夫なのだ

蟹挟み

相手に接近して⇩⬃⇨ ○○/●●

投げ技　15

LPで抜け

アキレス腱固

蟹挟み中に ○○/●● ○○/○● ○●/○○ ●●/○○

投げ技　20

RPで抜け、抜けられると自分にダメージ18

飛びつきアキレス腱固

⇨⇨⇨ ○○/●○

投げ技　20、20

RPで抜け、膝十字固or回転アキレス腱固に移行可能、抜けられると自分にダメージ18

膝十字固

アキレス腱固中に ○○/●○ ●○/○○ ○○/○● ○●/○●

投げ技　35

LPで抜け

回転アキレス腱固

アキレス腱固中に ●○/○○ ○○/●○ ○●/○● ○○/●● ●●/○○

投げ技　45

LP＋RPで抜け

前転腕十字固

蟹鋏み中に ○○/●● ○○/●○ ○○/○● ●●/○○

投げ技　35

LPで抜け、抜けられると自分にダメージ18

ダメージについて

『3』になってからダメージシステムにも変更が加わった。
まず部位ダメージ。頭や腹などの急所に攻撃が当たった場合はダメージが大きくなり、手足などの場合はダメージが低くなるというもの。可変幅は、80〜140%だ。次にクリーンヒット計算。崩拳などのクリーンヒット判定を持つ技は、相手と近い間合いでヒットさせるとダメージが1.5倍となる。クリーンヒットの場合は部位ダメージ計算は適用されない。次にカウンター計算。相手が攻撃を出している途中に、こちらの攻撃がヒットするとカウンターとなる。ダメージは、相手の攻撃が当たる寸前であればあるほど大きくなる。次にチャージ計算。気合い溜め中に攻撃を当てると、チャージヒットとなり、ダメージが1.5倍になる。計算の順序は、まずクリーンか部位かの判定、そしてチャージかカウンターかの順番となっている。

鉄拳ミニ情報 掌握とは異なり、タイミングのシビアな蟹挟み。でも『2』よりは若干簡単になった。相手を掴んだヒットマークが出たら、素早く入力！

失脚

⇩ ⇙ ← (●○/○●)

投げ技　15

なし

万歳固

失脚中に (○●/○○) (●○/○○) (●●/○○) (●●/●○)

投げ技　28

ＲＰで抜け

股裂き腕十字固

万歳固中に (●○/○○) (○●/○○) (○○/○●) (○○/●○) (●●/●○)

投げ技　45

ＬＰ＋ＲＰで抜け

首捻顔固

万歳固中に (●○/○○) (○○/●●) (●○/○○) (○●/○○) (●●/○○)

投げ技　35

ＬＰで抜け

立逆脇固

失脚中に (●○/○○) (○○/●○) (○●/○○) (●○/○○)

投げ技　20

ＬＰで抜け

裏門腐羽絞

立逆脇固中に (○○/●○) (●○/○○) (○○/○●) (●●/○○) (●●/○○)

投げ技　25

ＬＰ＋ＲＰで抜け、抜けられると自分にダメージ20

捨逆脇固

立逆脇固中に (○●/○○) (●○/○○) (○○/●○) (○○/○●) (●●/○○)

投げ技　25

ＲＰで抜け、抜けられると自分にダメージ20

返し技

相手の攻撃に合わせて⇦ (●○/●○) または⇦ (○●/○●)

返し技　?

返した技によって攻撃力が変化

下段さばき

⇙（または⇩） (●○/●○) or ⇙（または⇩） (○●/○●)

返し技　なし

成功すると26フレーム有利

鉄拳ミニ情報 ニーナのトリを飾るのは、新投げコンボ、失脚。コンボ始動技は、出すとき一瞬だけスウェーする。これをうまく使えればいいのだが…。

特殊入力技一覧



吉光

YOSHIMITSU

卍裏拳・壱

⇨ ○●
○○

上　12

ヒット後相手が後

卍裏拳・弐

背を向けて ○●
○○

上　15

ヒット後相手が後

吹雪

⇨⇨ ○○
○●

中　20

なし

露払い

しゃがみ前進し始めに ○○
●○

下　12

なし

日向砲

○○ ○○
○● ●○

中　30

なし

黄泉駆け

⇨➡ ○●
○○

中　18

カウンタ　ヒット時は投げ扱いとなり，ＬＫ、ＲＫで座る

卍跳蹴り（前方）

⇖ ○○
○●

中　25

なし

卍跳蹴り（真上）

⇧ ○○
○●

中　25

なし

鉄拳ミニ情報 黄泉駆けは発生が早く、派手な技。隙も少ないので、要所要所で狙っていきたい技だ。判定だけなら、吹雪の方が若干強い。

卍跳蹴り（後方）

中　25

なし

PKコンボ

上、上　12、21

なし

PDKコンボ

上、下　12、8

なし

稲妻

上、中　30、30

なし

震電

上、中　12、10、10、12、12、14、15

なし

紫電

中、上　15、12

なし

紫電菊

中、上、中・・　15、12、10、10、12、12、14、15

なし

三散華

上、上、上　20、20、21

ヒット＆ガード後に受け手が横を向く

鬼刹

中、上、上、中　15、12、12、18

ディレイ

忍法卍葛

上、上、上、上、上、上　10、10、10、10、10、10

なし

鉄拳ミニ情報 震電や紫電などの技は、見た目は地味だが相手を押していける技。これをガードさせてから、卍葛、卍斐などにつなげていきたい。

忍法卍芟

↙ (○○/●○) (○○/●○) (○○/●○) (○○/●○) (○○/●○)

下、下、下、下、下　12、7、7、5、5

なし

倒木蹴

忍法卍芟中に⇨ (○○/○●)

中　12

なし

忍法卍菊

↙ (○●/○○) (○●/○○) (○●/○○) (○●/○○) (○●/○○) (○●/○○)

中、中、中、中、中、中　10、10、12、12、14、15

なし

忍法卍車

⇗ (○○/●●)

中　10

なし

銅閃華

卍車中に⇦ (●○/○○)

特殊中　2

卍車からの派生、卍葛)

鋼閃華

銅閃華中に (○○/●●)

中　20

卍車からの派生(卍車)

銀閃華

銅閃華中に (○○/○●)

特殊中　15

卍車からの派生(バク転

金閃華

銀閃華中に ↙ (●○/○○)

ガード不能　15

卍車からの派生（連獄剣

忍法陽炎

⇨⇨ (○○/●●)

中　40

なし

忍法草薙

忍法陽炎中に (●●/○○)

上　40

なし

鉄拳ミニ情報 銅閃華からの連係技はトリッキーで、一度ガードさせれば潰されにくい。銀閃華で止めて、カウンター狙いの黄泉駆けや吹雪なども使える。

草薙砲

⇨⇨ ○○/●● ●●/○○ ○○/●●

中、上、中　40、40、30

なし

忍法陽炎・裏

⇨➡ ●●/○○

中　22

なし

御霊削り

忍法陽炎・裏中に ●○/○● または無想中に ●○/○●

投げ技　?

体力を奪い自分回復

御霊返し

忍法陽炎・裏中に➡ ●○/○● または無想中に➡ ●○/○●

投げ技　?

体力を減らし相手側回復

卍あぐら

⬇ ○○/●●

特殊行動　なし

その場に座り込む

千覚

卍あぐら中にレバーニュートラル

体力回復　なし

5ずつ回復する

千覚舞空舞

千覚中に⬅

ワープ技　なし

ワープ

千覚卍菊

卍あぐら中に ○●/○○ ○●/○○ ○●/○○ ○●/○○ ○●/○○ ○●/○○

中、中、中、中、中、中　10、12、12、14、15

なし

千覚日向砲

卍あぐら中に ○○/○●

中　30

なし

斬哭剣

⇙ ●○/○○

ガード不能　10

なし

鉄拳ミニ情報 ますます人間離れというか、人間でなくなってしまった吉光。とうとう相手にエネルギーを与える技まで編み出してしまった。イカスぅ！

連獄剣

⇙ ●○○○ Ⓝ ⬋

ガード不能　15

レバーを離すと斬る　15、23、27、43、65、107　ためるごとにダメージが上がる　6段まで

華厳

しゃがんだ状態から ⇙ ⇦ ●○○○

ガード不能　20

なし

飛空剣

前大ジャンプし始めに ●●○○

飛空襲剣準備モーション　なし

なし

飛空襲剣

飛空剣中に ⬇

ガード不能　25

飛空時間によって攻撃力が変わる　25、30、40

虚空襲剣

⬈ ●●○○ ⇦

ガード不能　35

なし

絶鳴剣

⇦ ⬅ ●○○○

ガード不能　90

なし

旋風剣

⇦ ⬅ ●○○○ Ⓝ ●○○○

ガード不能　30

絶命剣のモーションが始まったらすぐレバーをニュートラルにして左パンチを押す

朧車

⇩ ⇘ ⇨ ●○○○

ガード不能　15、28

なし

弾割り

⇨ ⇨ ○○●○ ●○○○

中、ガード不能　20、18

なし

毒溜め

⬅ ●●○○

毒霧の準備モーション　なし

なし

鉄拳ミニ情報 毒溜めは一瞬上段避け。これで相手の攻撃をかわして毒霧というのが理想的だが、コンボ系技で突進されると当然避けきれない。う〜む。

毒霧

毒溜め中にボタンどれか押す

ガード不能　35

なし

地雷刃

⇧ ●●/○○ （⇩でキャンセル）

ガード不能　30

なし

地雷走り

地雷刃中に⇨➡or⇦⬅

ガード不能　15、15、15

なし

跳ね地雷

地雷刃中に⬁or⇧or⬀

ガード不能　25

なし

地雷砲

地雷刃中に ○○/●●

中　30

なし

不惑

⇩ ●○/○●

ガード不能　60

自殺技

不惑

⇨➡ ●○/○●

ガード不能　100

な

極・不惑

⇨➡ ●○/○● ⇨➡

ガード不能　100

なし

惑

⇨➡ ●○/○● Ⓝ

不惑キャンセル　なし

背中を向くだけ

卍血桜

⇩ ●○/○● ⇦ ●○/○○ ●○/○○ ●○/○○ …

ガード不能　3、3、3、3、3

なし

鉄拳ミニ情報 地雷刃は、相手の下段、中段を返す効果がある。下段はほぼ確実に返せるが、中段は相打ちとなるケースも多い。跳ね地雷と併用しよう

華輪

← ○○/●● ○○/●● ○○/●● ○○/●● ○○/●● ○○/●●

軸ずらし　　なし

体力消耗技、8ずつ体力が減る

無想

軸移動中に ○○/●●

特殊動作　　なし

体力消耗

転生

無想中に⇨

ガード不能　　10

体力回復

気合溜め

●●/●●

特殊動作　　なし

1発目がカウンター扱いになる。発動中はガードできない

双破

接近して ●○/●○

投げ技　　30

ＬＰで抜け

雫

接近して ○●/○●

投げ技　　30

ＲＰで抜け

地獄車

相手の左側で ●○/●○ or ○●/○●

投げ技　　15、25

ＬＰで抜け

傀儡舞い

相手の右側で ●○/●○ or ○●/○●

投げ技　　15、25

ＲＰで抜け

忍法風塵

背後から接近して ●○/●○ または ○●/○●

投げ技　　70

なし

背中向きからの投げつかみ

背を向けて ●○/●○ または ○●/○●

投げ技

相手をつかんだ位置によって投げが変わる。投げ掴み後は振り向く

鉄拳ミニ情報 横投げの傀儡舞いは、吉光が分身（？）して相手を投げる技。見た目がハデで愉快なので、余裕があれば対戦中に一度は狙ってみたい。

忍法檜落とし

⇩ ⇙ ← ●●/○○

投げ技　50

LP＋RPで抜け

吉光ブレード

⇦ ●○/○●

返し技　35

[illegible]

下段さばき

⇙ ●○/●○ または ⇩ ●○/●○ または ⇙ ○●/○● または ⇩ ○●/○●

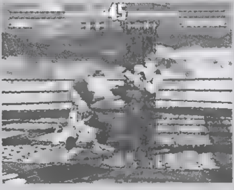
返し技　なし

成功すると26フレーム有利

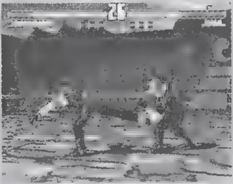
気合溜めについて

『3』の新システム、気合溜め。ボタン4つを同時に押すとキャラクターが光り出し、一定時間ののちに、拳に光を帯びた状態となる。気合を溜めているときは、ガードができない状態となっている。これはもちろん、気合を溜め終わって拳が光っている状態でもガード不可だ。

気合溜めの利点は、まず、技のダメージが1.5倍になること。連続技の場合は、最初の1発目だけが1.5倍となる。そして、カウンター扱いになること。1発目がカウンターヒットすると2発目もヒット、というような連続技の場合にも、この気合溜めカウンターは適用される。そして、ガードされても、相手の体力をわずかに(当てた技の1/16)削れるということ。気合溜めには時間切れがあり、一定時間を越えると自動的に解除される。気合溜めは効果が重ならないことにも注意しよう。



◀気合い溜め中は、ガードできない状態だ



◀1発目の攻撃がカウンターヒット扱い



◀ガードさせても、制限時間内は効果が持続

鉄拳ミニ情報 吉光ブレードは当て身だが、地雷刃と効果が似ている　また、相手とどんなに密着しても、ヒットすることはない　あくまで攻撃を返す技だ。

特殊入力技一覧

リン・シャオユウ

LING XIAOYU



架推掌

⇙ ●○ ○○

中　25

クリーンヒット時35　カウンターヒット後は挑発1が出る

上歩掌拳

↘ ●○ ○○

中　10

なし

上歩掌拳～背を向ける

⇘ ●○ ○○

中　10

なし

妃背掌

⇧ ●○ ○○

中　5

なし

妃背掌～正面構え

↑ ●○ ○○

中　5

なし

烏龍盤打

⇩ ●○ ○○

中　7、7、7

なし

烏龍盤打～鳳凰の構え

↓ ●○ ○○

中　7、7、7

なし

挑打華蘭

⇘ ○● ○○

中　15

なし

鉄拳ミニ情報 シャオユウの技でもっとも使用頻度が高いであろう技が架推掌。シャオ崩拳とか、ぷに崩拳とか呼ばれるこの技、出は遅いが判定は強い。

蕩肩～背を向ける

立ち途中に ○●/○○

中　12

なし

蕩肩

立ち途中に ○●/○○ ⇨

中　12

正面構えになる

雀連手

●○/○○ ○●/○○

上、上　4、7

レバー前入れ時の攻撃力は5、7

弱連砲

●○/○○ ⇩ ○●/○○

上、中　4、10

レバー前入れ時の攻撃力は5、10

雀翼背掌～背を向ける

○●/○○ ●○/○○

上、中　8、10

なし

雀翼背掌

○●/○○ ➘ ●○/○○

上、中　8、10

なし

挿歩桃拳

しゃがみ状態から➘ ○●/○○ ●○/○○

特殊中段　10、15

なし

挿歩桃拳1発目～背向けしゃがみ

しゃがみ状態から➘ ○●/○○ ➘

特殊中段　10

なし

前壁

⇧ ●●/○○

中　5、8

なし

前壁加横

⇧ ●●/○○ ○●/○○

中　5、8、12

なし

鉄拳ミニ情報 背を向ける手段でもっとも無難なのは、コマンド技から[illegible]攻撃して相手を固めつつ、背を向けて2択に持ち込むことが出来る[illegible]

前壁加横架推掌

⇧ ●●/○○ ○●/○○ ●○/○○

中　5、8、12、25

なし

妃背掌歩

⇧ ●●/○○ ○○/●●

中　5、8

なし

擺歩

⇦ ●●/○○

特殊移動　なし

なし

擺歩猛虎掌

擺歩中に ○●/○○

中　25/30/35

歩く距離によってダメージが変わる。クリーンヒット時は37 45 49

擺歩砕壁

擺歩中に ●●/○○

ガード不能　40/50/80

歩く距離によってダメージが変わる

双壁掌

⇨➡ ●●/○○ ●●/○○

中、中　12、27

カウンターヒット時 叩きつけに

斧刃脚

⇙ ○○/○●

下　10

カウンターヒット時 ダウン

括面脚

⇨ ○○/●○

上　25

なし

里合腿

⇨➡ ○○/●○

中　13

なし

浮身騰腿

⇨➡ ○○/○●

中　25

なし

鉄拳ミニ情報 双壁掌は、空中コンボに組み込めば2発目で相手を地面に叩きつけられ、相手の受け身を防いで確実にダウン攻撃を仕掛けることが可能。

蒼空砲

立ち途中に ○○/○●

中　14

なし

弧月閃

⇗ ○○/○●

中　25

カウンターヒット時、ダウン

天翔十字鳳

⇨➡ ○○/●●

中　25

ダウン状態の相手にもヒット

暗脚

⇙ ○○/●○

ガード崩し　なし

ガード崩し技。クリーンヒットで相手側の硬直時間が伸びる

前旋掃腿

しゃがみ状態から⇘ ○○/○● ○○/○●

下、下　6、10

2発目で止めると鳳凰の構えにシフト

掃腿背身撃

しゃがみ中 ○○/●○ ○●/○○ ●○/○○ ○○/○●

下、上、上、中　8、6、6、12

4発目にディレイがかかる

側転横移動

⇨ ●●/○○

特殊移動　なし

相手の右側に移動する

前転横移動

⇨ ○○/●●

特殊移動　なし

相手の左側に移動する

回身横移動

○○/●●

特殊移動　なし

画面奥へ移動する

回身横移動

⇩ ○○/●●

特殊移動　なし

手前に移動する

鉄拳ミニ情報 天翔十字鳳はガードさえさせれば隙が少なく、すぐさま立ちＲＫや投げなどにつなぐことができる　外した場合はさすがに反撃を受ける。

しゃがみ振り向き
しゃがんだ状態から↙
特殊動作　なし
なし

背を向ける
⇦
特殊動作　なし
なし

背中向け～背身撃
背向け中に
上、上、中　10、10、15
3発目にディレイがかかる

背中向け～虎尾脚
背向け中に
中　16
なし

背中向け～背身下段脚
背向け中に⇩
下　15
なし

背中向け～背身下段脚～正面構え
背向け中に⬇
下　15
なし

背中向け～跳鶏跖
背向け中に⇨➡
中　20
なし

背中向け～後転
背向け中に⇨
特殊移動　なし
しゃがみ状態になる

背中向け～後転～跳弓脚
背向け中に⇨
中　25
なし

背中向け～鳳凰の構え
背向け中に⇩
特殊動作　なし
なし

鉄拳ミニ情報 背中を向けたあとは背身撃か虎尾脚。背身撃は1発止めを1～2回出せば相手のしゃがみパンチなどを誘いやすい。その後はもちろん虎尾脚。

背中向け〜回身横移動

背向け中に ○○/●●

特殊移動　なし

奥に移動する

背中向け〜回身横移動

背向け中に⇩ ○○/●●

特殊移動　なし

手前に移動する

鳳凰の構え

⇩ ●●/○○ or ⬇ ●●/○○

特殊動作　なし

なし

鳳凰の構え〜左桃領

鳳凰の構え中に ●○/○○

中　7

なし

鳳凰の構え〜右桃領

鳳凰の構え中に ○●/○○

中　12

なし

鳳凰の構え〜弓歩盤肘・早

⇩ ●●/○○ ●●/○○ or 構えてすぐに ●●/○○

中　14

出は早いが硬直時間が長い

鳳凰の構え〜弓歩盤肘・遅

鳳凰の構え中に ●●/○○

中　16

出は遅いが硬直時間が少し短い

鳳凰の構え〜弓歩盤肘・超遅

鳳凰の構え中に⇩ ●●/○○

中　25

出は遅いが硬直時間がかなり短い

鳳凰の構え〜下爪

鳳凰の構え中に ○○/●○

下　15

なし

鳳凰の構え〜中段蹴り

鳳凰の構え中に ○○/○●

中　23

なし

鉄拳ミニ情報 鳳凰の構えは、相手の上・中段攻撃は一切当たらないが、ガードができないということに注意。下段で攻められると一巻の終わりだ。

鳳凰の構え～中段蹴り～背を向ける
鳳凰の構え中に ⇦

中　23

なし

鳳凰の構え～扇蹴り
鳳凰の構え中に

下　15

なし

鳳凰の構え～扇蹴り～横転
鳳凰の構え中に ⇧

下　15

奥に横転する

鳳凰の構え～扇蹴り～横転
鳳凰の構え中に ⇩

下　15

手前に横転する

鳳凰の構え～前旋掃腿
鳳凰の構え中に⇨

下、下　7、10

なし

鳳凰の構え～騰空擺脚
鳳凰の構え中に⇧

中、中　8、12

騰空擺脚の＊ＲＫで背を向ける

鳳凰の構え～鳳凰連爪
鳳凰の構え中に ⇖or⇧or⇗

中、上　15、23

なし

鳳凰の構え～鳳凰連腿
鳳凰の構え中に ⇖or⇧or⇗

中、中　15、25

なし

鳳凰の構え～掃腿
鳳凰の構え中に ⇖or⇧or⇗ 着地際に

下　19

なし

鳳凰の構え～鳳凰旋脚
鳳凰の構え中に ⇖or⇧or⇗ Ⓝ

中　30

ヒット後相手が後ろを向く

鉄拳ミニ情報 鳳凰の構えから出す技では、弓歩盤肘か扇蹴り、騰空擺脚などが使いやすい。常に弓歩盤肘を狙っていきたいが、扇蹴りでの2択も使うべし

鳳凰の構え～鳳凰翼腿

鳳凰の構え中に⇖or⇧or⇗Ⓝ ○○/○●

中　25

なし

鳳凰の構え～伏せる

鳳凰の構え中に⇩

特殊動作　なし

なし

鳳凰の構え～ジャンプ

鳳凰の構え中に⇧

特殊動作　なし

ジャンプする

鳳凰の構え～背を向ける

鳳凰の構え中に⇨ ●●/○○

特殊動作　なし

背を向ける

鳳凰の構え～前転

鳳凰の構え中に⇨ ○○/●●

特殊移動　前転する

挑発1

●○/●●

特殊動作　なし

なし

挑発2

○●/●●

特殊動作　なし

ダメージがないがヒットあり

気合溜め

●●/●●

特殊動作　なし

1発目がカウンター扱いになる。発動中はガードできない

揺身倒波

接近して●○/●○

投げ技　10、20

ＬＰで抜け

流垂落

接近して○●/○●

投げ技　30

ＲＰげ抜け

鉄拳ミニ情報 挑発は、ホントにただの挑発。攻撃判定があるものもあるが、ダメージは皆無。また、挑発中は他の挑発に移行することもできる。意味なし。

旋毛

相手の左側で ●○/●○ または ○●/○●

投げ技　45

ＬＰで抜け

裏旋毛

相手の右側で ●○/●○ または ○●/○●

投げ技　38

ＲＰで抜け

背捻腿落

背後から接近して ●○/●○ または ○●/○●

投げ技　50

なし

背中向きからの投げつかみ1

相手に背を向けて ●○/●○ or ○●/○●

投げ技　?

相手をつかんだ位置によって投げが変わる。投げ掴み後は振り向かない。ＬＰまたはＲＰで抜け

背中向きからの投げつかみ2

相手に背を向けて⇨➡ ●○/●○ or⇨➡ ○●/○●

投げ技　?

相手をつかんだ位置によって投げが変わる。投げ掴み後は振り向かない。ＬＰまたはＲＰで抜け

孔雀跳腿

➡ ○●/○○ ●○/○○

投げ技　4

ＬＰ＋ＲＰで抜け

飛燕流舞

相手に背を向けて⇨➡ ○○/●●

投げ技　17、30

なし

引き投げ

接近して⇩ ⬃ ⬅ ○●/○○

投げ技　35

ＲＰで抜け

鳳凰の構えからの投げつかみ

鳳凰の構え中に⇩ ●○/●○ または⇩ ○●/○●

投げ技　?

相手をつかんだ位置によって投げが変わる。ＬＰまたはＲＰで抜け

左さばき

⇦ ●○/○○

中段　10

なし

鉄拳ミニ情報 鳳凰の構えからの投げつかみは、案外使える。相手の攻撃を避けたときや、相手が2択を恐れてガードしてるときなどには、すかさず狙おう。

右さばき

⇦ ○●/○○

中段　10

なし

上・中段さばき

⇦ ●○/○●

返し技　なし

なし

下段さばき

⇩ ●○/○● or ⇙ ●○/○●

返し技　なし

なし

背中向け～上中段さばき

背向け中に ●○/○●

返し技　なし

なし

背中向け～下段さばき

背向け中に⇩ ●○/○●

返し技　なし

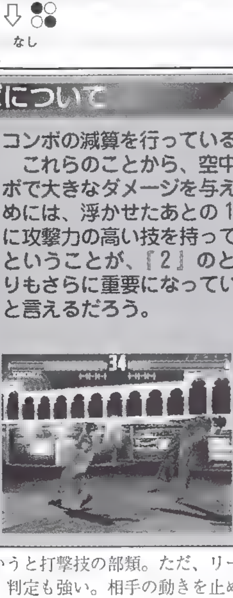
なし

空中コンボについて

鉄拳シリーズの醍醐味である空中コンボ。『3』は空中コンボのダメージが少なくなった気がするなあ、とほとんどの人が思ったはず。では、空中コンボのダメージ計算はどうやって行われているのだろうか？

まず、空中に浮かせたあとの1発目のダメージは、当てた技の80%。そして2発目以降は、一律50%。この2発目以降のダメージが『2』では60%だったのだ。さらに空中コンボのダメージにも、先に述べた部位ダメージのシステムは適用されている。計算の順序としては、部位ダメージの計算のあとに、空中コンボの減算を行っている。

これらのことから、空中コンボで大きなダメージを与えるためには、浮かせたあとの1発目に攻撃力の高い技を持ってくるということが、『2』のときよりもさらに重要になっている、と言えるだろう。



◀やたらめったに手数を増やすと、ガッカリ

鉄拳ミニ情報 左さばき、右さばきは正確にいうと打撃技の部類。ただ、リーチは短いが判定の発生が異様に早く、判定も強い。相手の動きを止めやすい。

特殊入力技一覧

ファラン

HWOARANG



ダブルジャブ

●○ ●○
○○ ○○

上、上　　5、8

レバー前入れ時の攻撃力は6、8

ダブルジャブローキック

●○ ●○ ○○
○○ ○○ ●○

上、上、下　　5、8、10

レバー前入れ時の攻撃力は6、8、10

ダブルジャブロー＆ハイキック

●○ ●○ ○○ ○○
○○ ○○ ●○ ●○

上、上、下、上　　5、8、10、18

レバー前入れ時の攻撃力は6、8、10、18

ワンツーパンチ

●○ ○●
○○ ○○

上、上　　5、10

レバー前入れ時の攻撃力は6、10

ワンツーサイドキック

●○ ○● ○○
○○ ○○ ●○

上、上、中　　5、10、16

レバー前入れ時の攻撃力は6、10、16

ワンツーラウンドキック

●○ ○● ○○
○○ ○○ ○●

上、上、上　　5、10、25

クリーンヒット時の攻撃力は37

ミドルバックブロー～右構え

⇨ ○●
　 ○○

中　　15

右構えになる

ミドルバックブロー～左構え

➡ ○●
　 ○○

中　　15

左構えになる

鉄拳ミニ情報 アメリカでは、テコンドーはカラテに並んで人気のある格闘技だ。よって、アメリカではファランは1位2位を争う人気者だったりする。

ボディブロー
⇘ ●●/○○
中　10
なし

RLキック～左構え
○○/○● ➡ ○○/●○
上、中　14、17
1発目はライトキックコンボと同じ

RLキック～右構え
○○/○● ○○/●○
上、中　14、20
1発目はライトキックコンボと同じ

右掛け蹴り～右足上げ
⇒ ○○/○●
上　20
なし

右掛け蹴り～中段右蹴り
⇒ ○○/○● ○○/○●
上、中　20、15
なし

ファイヤークラッカー
⇓ ○○/○● ○○/○●
下、上　7、22
なし

前足刈り
⇙ ○○/○●
下　10
カウンターヒット時、相手は横向きに

フェイント踵落とし
⇙ ○○/○● ○○/○●
中　30
なし

踵落とし
立ち途中に ○○/○● ○○/○●
中、中　13、15
右構えになる

右半月蹴り～右構え
⇐ ○○/○●
上　28
カウンターヒット時、相手は横向きに

鉄拳ミニ情報 ファイヤークラッカーは、1発目がカウンターで当たれば2発目もヒット。下、上という判定なので、多用し過ぎると見抜かれやすい。

回転踵落とし～右構え

⇨➡ ○○/●○

中　30

なし

バズーカーキック

⇨➡ ○○/○●

中　30

なし

エアファング

○○/●○ ○○/○●

中　15、28

なし

ハンティングホーク

⬀ ○○/●○ ○○/○● ○○/●○

中、中、上　15、14、25

なし

サイドキックコンボ

⬂ ○○/●○ ○○/○●

中、中　17、21

なし

ライトキックコンボ

○○/○● ○○/○● ○○/○● ○○/○●

上、上、上、中　14、10、10、20

なし

ライトキックコンボ2発目～左構え

○○/○● ○○/○●

上、上　14、10

なし

ライトキックコンボ2発目～右構え

○○/○● ➡ ○○/○●

上、上　14、20

ライトキックコンボの派生技

ライトキックコンボ3発目～左構え

○○/○● ○○/○● ⬅ ○○/○●

上、上、上　14、10、10

ライトキックコンボの派生技

ライトキックコンボ3発目～右構え

○○/○● ○○/○● ➡ ○○/○●

上、上、上　14、10、25

ライトキックコンボの派生技

鉄拳ミニ情報 ハンティングホークは強力な技。相手の起き上がりに重ねるという使い方もできる。2発目がガードされると3発目は出ないので注意。

ライトキックコンボ3発目〜ライトフラミンゴ

○○ ○○ ○○
○● ○● ○●

上、上、上　14、10、10

ライトキックコンボの派生技

ライトキックコンボロー

○○ ○○ ○○ ○○
○● ○● ○● ●○

上、上、上、下　14、10、10、10

ライトキックコンボの派生技

レフトキックコンボ

○○ ○○ ○○ ○○
●○ ●○ ●○ ●○

上、中、中、上　15、12、10、25

なし

レフトキックコンボ2発目〜右掛け蹴り

○○ ○○ ○○
●○ ●○ ○●

上、中、上　15、12、20

ここで止めるとライトフラミンゴへ。レバー→で左構えへ。レフトキックコンボの派生技

レフトキックコンボ2発目〜右掛け蹴り〜右中段蹴り

○○ ○○ ○○ ○○
●○ ●○ ○● ○●

上、中、上、中　15、12、20、15

レフトキックコンボの派生技

レフトキックコンボ3発目〜右掛け蹴り

○○ ○○ ○○ ○○
●○ ●○ ●○ ○●

上、中、中、上　15、12、10、20

ここで止めるとライトフラミンゴへ。レバー→で左構えへ。レフトキックコンボの派生技

レフトキックコンボ3発目〜右掛け蹴り〜右中段蹴り

○○ ○○ ○○ ○○ ○○
●○ ●○ ●○ ○● ○●

上、中、中、上、中　15、12、10、20、15

レフトキックコンボの派生技

レフトキックコンボロー

○○ ○○ ⇩ ○○
●○ ●○ ⇩ ●○

上、中、下　15、12、7

なし

レフトキックコンボロー〜右掛け蹴り

○○ ○○ ⇩ ○○ ○○
●○ ●○ ⇩ ●○ ○●

上、中、下、上　15、12、7、13

ここで止めるとライトフラミンゴへ。レバー→で左構えへ。レフトキックコンボローの派生技

レフトキックコンボロー〜右掛け蹴り〜右中段蹴り

○○ ○○ ⇩ ○○ ○○ ○○
●○ ●○ ⇩ ●○ ○● ○●

上、中、下、上、中　15、12、7、13、15

レフトキックコンボローの派生技

鉄拳ミニ情報 レフトキックコンボは、カウンターでも2発までしか連続ヒットしない。最後の蹴りは当てにくいので、派生技に期待しよう。

ライジングブレード

⇨Ⓝ⇩⬂ ○○/○●

中　23

なし

ステップインサイドキック

⇨ ○○/●○ ○○/●○ または⇨Ⓝ⇩⬂ ○○/●○ ○○/●○

中　22

なし

飛び横蹴り～レフトフラミンゴ

⬆ ○○/●○

上　20

なし

レフトフラミンゴフェイント

➡ ○○/●○ Ⓝ

特殊動作　なし

何もしないと左構えに戻る

構えチェンジ

○○/●●

特殊動作　なし

なし

構えチェンジ～背中向け

●●/○○

特殊動作　なし

右構えの背中向きになる

左構え背中向けから構えチェンジ

左構え背中を向け中に ●●/○○

特殊動作　なし

右構えになる

ヒールエクスプロージョン

⇙ ○○/●●

ガード不能　40

・←でキャンセルし、左足上げ構えになる

気合溜め

●●/●●

特殊動作　なし

1発目がカウンター扱いになる。発動中はガードできない

鉄拳ミニ情報 ヒールエクスプロージョンは、ダウンしている相手にも当てることが可能。ファイヤークラッカーで浮かせたあとのトドメとしてどうぞ。

ジャブストレート

●○ ●○
○○ ○○

上、中　10、12

ライトニングブロー

○● ●○ ●○
○○ ○○ ○○

上、上、中　6、10、12

左構えに戻る

ライトリバースキック

○○ ○○
○● ○●

上、上　15、27

ＲＫ→でレフトフラミンゴになる。左構えに戻る

チューンソーヒール

○○ ○○
○● ●○

上、中　15、20

スピンキック

⇦ ○○
○●

上　32

相手がガードすると横向きになる

プラズマブレード

⇨ ○○ ○○
○● ○●

中　20

カットバック

⇨➡ ○○ ○○
○● ●○

中、上　18、20

ダブルスクリュー

○○ ○○
●○ ●○

下、上　15、40

2発目を相手がガードすると横向きになる。左構えに戻る

ローリングライトキック

○○ ○○
●○ ○●

上　36

左構えに戻る。クリーンヒット時の攻撃力は54

左半月蹴り

⇦ ○○
●○

上　28

左構えに戻る。カウンターヒット時、相手は横向きに

鉄拳ミニ情報 右構えからの技で、ぜひ使って欲しいのがスピンキック。出すときに軸がずれるので、相手の攻撃を回避しながらカウンターを取れる

セットアップ～レフトフラミンゴ

⇨ ○○/●○

上　25

なし

セットアップ～右構えの背中向け

⇨ ○○/●○ ←

上　25

なし

ヒールナイフ

⇨ ○○/●○ ○○/○●

上、下　25、20

なし

ハンティングソバット

⇨ ➡ ○○/●○

上　25

相手がガードすると横向きになる

ライトフラミンゴフェイント

➡ ○○/○● Ⓝ

特殊動作　なし

何もしないと右構えに戻る

構えチェンジ

○○/●●

特殊動作　なし

なし

構えチェンジ～背中向け

●●/○○

特殊動作　なし

左構えの背中向けになる

右構えの背中向けから構えチェンジ

右構え背中向け中に ●●/○○

特殊動作　なし

左構えになる

当て身返しについて

当て身返しとは、当て身投げをされたとき、そこから脱出しつつ相手にダメージを与えるもの。死ぬほどタイミングがシビアっつうか、まず狙えないっす。当て身技で返されること自体、うおっ！　って感じなのに、さらにそれを返そうなんてもうさっぱり。当て身を予期できる場合以外は、偶然を祈るのみだ。

鉄拳ミニ情報 ファランの構えだが、常に自分がどちらの構えの状態にあるかを把握しておきたい。出したあと構えが変化する技にも要注意。

レフトジャブ

左足上げ中に [●○/○○]

上　12

なし

ライトバックブロー

左足上げ中に [○●/○○]

中　12

右構えになる

フラミンゴライトソバット

左足上げ中に [○○/○●]

上　28

ライトフラミンゴになる

フラミンゴライトスイープ

左足上げ中に ⇙ [○○/○●]

下　15

なし

フラミンゴレフトローキック

左足上げ中に ⇙ [○○/●○]

下　12

なし

フラミンゴレフトヒール

左足上げ中に ⇨ [○○/●○]

中　18

右構えになる

フラミンゴレフトアクセル

左足上げ中に ⇦ [○○/●○]

中　32

相手がガードすると横向きになる

フラミンゴキックコンボ

左足上げ中に [○○/●○] [○○/●○] [○○/●○]

中、中、上　22、10、25

レフトキックコンボの4発目

フラミンゴキックコンボ2発目～右掛け蹴り

左足上げ中に [○○/●○] [○○/●○] [○○/○●]

中、中、上　22、10、20

ここで止めるとライトフラミンゴへ。レバー入れっぱなしで左構えに

フラミンゴキックコンボ2発目～右掛け蹴り～右中段蹴り

左足上げ中に [○○/●○] [○○/●○] [○○/○●] [○○/○●]

中、中、上、中　22、10、20、15

フラミンゴキックコンボの派生技

鉄拳ミニ情報 相手が許すならば、フラミンゴからたくみに移動して、単発技で攻撃を仕掛けたい。焦ってコンボ系で攻めると、当て身をとられるぞ。

レフトフラミンゴからの技

キリングホーク	
左足上げ中に ●○/○●	
ガード不能	80
←⬅でキャンセルし、左構えになる	

レフトフラミンゴステップイン	
左足上げ中に⇨	
特殊移動	なし
なし	

レフトフラミンゴバックダッシュ	
左足上げ中に⇦	
特殊移動	なし
なし	

レフトフラミンゴ横移動・奥	
左足上げ中に⇧	
特殊移動	なし
なし	

レフトフラミンゴ横移動・手前	
左足上げ中に⇩	
特殊移動	なし
なし	

レフトフラミンゴフェイント	
➡ ○○/●○ Ⓝ	
特殊動作	なし
何もしないと左構えに戻る	

構えチェンジ	
○○/●●	
特殊動作	なし
なし	

ライトジャブ	
右足上げ中に ○●/○○	
上	12
なし	

レフトバックブロー	
右足上げ中に ●○/○○	
中	12
なし	

フラミンゴレフトソバット	
右足上げ中に ○○/●○	
上	25
なし	

ライトフラミンゴからの技

鉄拳ミニ情報 ライトフラミンゴから出す技ではライトアクセルかレフトソバットが頼れる技と言える。下段攻撃も、とっさには防ぎにくいだろう

フラミンゴレフトスイープ

右足上げ中に⇗ ○○/●○

下　15

左構えになる

フラミンゴライトヒール

右足上げ中に⇨ ○○/○●

中　18

左構えになる

フラミンゴライトアクセル

右足上げ中に⇦ ○○/○●

上　32

相手がガードすると横向きになる

フラミンゴサイドキック

右足上げ中に ○○/○●

中　20

カウンタ－ヒットでよろけ

ライトフラミンゴステップイン

右足上げ中に⇨

特殊移動　なし

なし

ライトフラミンゴバックダッシュ

右足上げ中に⇦

殊移動　なし

なし

ライトフラミンゴ横移動・奥

右足上げ中に⇧

殊移動　なし

なし

ライトフラミンゴ横移動・手前

右足上げ中に⇩

殊移動　なし

なし

ライトフラミンゴフェイント

➡ ○○/○● Ⓝ

特殊動作　なし

何もしないと右構えに戻る

構えチェンジ

○○/●●

特殊動作　なし

なし

鉄拳ミニ情報 ライトフラミンゴからは単発技しか出ない。それだけに使いどころが難しい。暴発してしまった場合はフラミンゴレフトスイープで左構えに。

ホークウインド

接近して ●○/●○

投げ技　20、10

ＬＰで抜け

ホールブレーカー

接近して ○●/○●

投げ技　18、12

ＲＰで抜け

ストームブリンガー

相手の左側面で ●○/●○ または ○●/○●

投げ技　38

５発の蹴り（５、７、10、６、10）の合計ダメージ。ＬＰで抜け

デスブレッシャー

相手の右側面で ●○/●○ または ○●/○●

投げ技　22、22

ＲＰで抜け

ペインキラー

背後から接近して ●○/●○ または ○●/○●

投げ技　55

なし

背中からの投げつかみ

背を向けて ●○/●○ または ○●/○●

投げ技　?

相手をつかんだ位置によって投げが変わる。投げ掴み後は振り向く

デーモンヒール

⇩ ⇙ ⬅ ○○/●○

投げ技　40

ＬＰで抜け

ソードフィッシュスロー

⇩ ⬋ ●○/●○

投げ技　30

ＬＰ＋ＲＰで抜け

コブラハイトスロー

⇨ ➡ ○●/○○

投げ技　30

ＲＰで抜け

下段さばき

⇙（または⇩） ●○/●○ or ⇙（または⇩） ○●/○●

返し技　なし

なし

鉄拳ミニ情報 下段さばきが決まったあとは、レフトキックコンボやファイヤークラッカーにいきたいが、安直すぎてガードされること多し。下段を使おう

特殊入力技一覧

エディ・ゴルド

EDDY GOLDO



ワンツーパンチ

●○ ○●
○○ ○○

上、上　6、15

なし

コトヴェラダ

↘ ○●
　 ○○

中　15

なし

コンビナソ・ブラコン

→ ○● ●○ ○○
　 ○○ ○○ ○●

上、上、中　8、10、20

なし

エスパーダ〜逆立ち

→ ○○
　 ●○

中　25

なし

ベンリン

← ○○
　 ●○

中　20

なし

ガファンヨト〜逆立ち

↘ ○○
　 ●○

中　15

なし

ガファンヨト〜座り

↘ ○○ ↓ or ↙
　 ●○

中　15

なし

ビリバ

↘ ○○
　 ●●

中　20

なし

鉄拳ミニ情報 カポエラが格闘技として具体化したのは16世紀頃　ブラジル植民のためにアフリカから連れてこられた奴隷が、ブラジルで発展させたものだ。

ピリパキャンセル

⬂ (○○/●●) ⬇

なし　なし

ピリパをキャンセルする

デコーパソ

⬀ (○○/○●)

上　15

連続で出せる。2発目以降は上段、攻撃力は30

デコーパソ～逆立ち

⬀ (○○/○●) ⇦ (○○/○●)

上、中　15、12

なし

シャパ・パイシャ

⬂ (○○/○●)

下　12

なし

シャパ・シラトリャ

⇧ or ⬀ (○○/○●)

中　28

なし

スイ・シジュ

⇧（または⬀）(○○/●●)

中　20

なし

スイ・シジュ～座り

⇧（または⬀）(○○/●●) ⬃（または⇩）

中　20

なし

トロッカ・エ・ピィアオ

(○○/●○) (○○/○●)

下、下　10、10

レバーニュートラルで座りになる

トロッカ・エ・ピィアオ～逆立ち

(○○/●○) (○○/○●) ⬅

下、下　10、10

なし

トロッカ・エ・ピィアオ～バイア

(○○/●○) (○○/○●) 中に (○○/○●) (○○/○●)

下、下、下　10、10、15、15

トロッカ・エ・ピィアオにコンピナソバイアの2発目からが追加

鉄拳ミニ情報 トロッカ・エ・ピィアオは、エディを象徴する技といっても過言ではない。リーチが長く、判定も強い下段攻撃。出が遅いのが弱点だ。

レヴェルサオ

中 25

なし

レヴェルサオ・ジラトリャ

中、中 16、28

なし

アウ・バチゥド

中 20

なし

アウ・バチゥド～逆立ち

中 20

なし

アウ・バチゥド～トロッカ・エ・ピィアオ

中、下、下 20、10、13

なし

ハスティラ・エ・シバタ

下、中 12、25

なし

ハスティラ・ラテラオ・トロッカ

下、中 12、13

なし

バイア

下、下 12、15

・の追加入力で逆立ちにシフト

コンビナソ・バイア

下、下、下 12、15、15

・の追加入力で逆立ちにシフト

バイア・サベサダス

下、下、中 12、12、15

なし

鉄拳ミニ情報 アウ・バチゥドは、技中に左を入力すれば逆立ちをする。相手を牽制しながら逆立ちでき、そのうえトロッカ～にも派生可能。便利。

バイアー～マカコ・エンペ



下、上　　12、15

マカコ・エンペの派生技につながる

マカコ・エンペ～ハスティラ・エ・シバタ



上、下、中　　15、12、25

マカコ・エンペの派生技

コンピナソ・マカコ・エンペ



上、中、中　　15、12、25、20

マカコ・エンペの派生技

カペイリンニャ



中　　30

なし

ジラール



特殊動作　　なし

なし

ジラール～しゃがみ



特殊動作　　なし

なし

ジラール～パイシャンシュタール



下　　20

なし

ジラール～アーウトシュタール



上　　35

なし

ペンリン・プラダ



中　　30

なし

ペンリン・プラダ～座り



中　　30

なし

鉄拳ミニ情報 ジラールはただのジャンプ。そのままでは隙だらけだ。追加入力で、何か他の技に派生させよう。普通はアーウシュトラールに

ペンリン・ブラダ～逆立ち

⇨➡ ○○/●○ ⬅

中　30

サベサダス

しゃがんだ状態から ●●/○○

中　25

なし

ドゥプロ

しゃがみ中or立ち途中 ○○/●●

中　20

なし

ドゥプロ～座り

しゃがみ中or立ち途中 ○○/●● 中に⬇

中　20

なし

ドゥプロ～逆立ち

しゃがんだ状態から ●● ⬅または立ち上がり途中に ●● ⬅

中　20

なし

しゃがみ～逆立ち

しゃがんだ状態から⇙ ●●/○○

特殊動作　なし

なし

メイオシュタール

立ち上がり途中に ○○/○●

中　20

なし

ラードシュタール

立ち上がり途中に ○○/●○

上　25

なし

座り～メイオシュタール

座り中に ○○/○●

中　10

なし

座り～サベサダス

座り中に ●●/○○

中　20

なし

鉄拳ミニ情報 ドゥプロは攻撃判定が発生するまでは遅いが、技のあと、姿勢を自在に変更できる。多用はできないが、要所で使って相手を翻弄しよう。

アヴァランシ
座り中に (○○/●●)

中　25

なし

アヴァランシ・キャンセルキック
座り中に (○○/●●) (○○/●○)

中　15

なし

トゥファオン
座り中に (○○/○●) (○○/●○)

下　12

なし

コンビナソ・アヴァランシ
座り中に (○○/○●) (○○/●●)

中、中　10、25

なし

トロッカ・エ・アタカール
座り中に (○○/●○) (○○/○●)

中　20

座り～アーザシュタール～トロッカ・エ・ピィアオ
座り中に (○○/○●) (○○/●○) (○○/●●)

下、下　12、10、10

なし

座り～下段蹴り～ジラトリャ
座り中に (○○/●○) Ⓝ (○○/○●)

下、中　7、28

なし

マカコ・デ・ラド
(○○/●●)

中　25

←の追加入力で逆立ちにシフト

ダウン状態について

ダウン状態の相手には、しゃがみＬＫでダウン攻撃することがあると思うが、相手がうつぶせで、脚をこちらに向けてダウンしている場合は、しゃがみＬＫでダウン攻撃を仕掛けるべきではない。実はこのダウン状態の相手には、しゃがみＬＫは全キャラ共通で当たらないのだ。うかつに仕掛けると危険。

鉄拳ミニ情報 座りからの技で注目すべきは、トロッカ・エ・アタカール。これがヒットすると相手は高く浮く。逆立ち後の座りから出すなどして当てよう。

ジンガ（1）

●●/○○

横移動　なし

奥に移動する

ジンガ（2）

⇩ ●●/○○

横移動　なし

手前に移動する

アルマータ・ブラダ

横移動（またはジンガ）中に⇧ ○○/●○

中　25

なし

アルマータ・ブラダ～座り

横移動（またはジンガ）中に⇧ ○○/●○ ⬇

中　25

なし

アルマータ・ブラダ～ビリバ

横移動（またはジンガ）中に⇧ ○○/●○ ○○/●○

中、中　25、20

なし

アルマータ・ブラダ～バイシャアンボスシュタール

横移動（またはジンガ）中に⇧ ○○/●○ ⬇ ○○/●●

中、下　25、15

なし

ラテラオ・トロッカ

横移動（またはジンガ）中に ○○/●○

中　15

なし

ラテラオ・トロッカ～逆立ち

横移動（またはジンガ）中に ○○/●○ ⬅

中　15

ヒットまたはガードで逆立ち～低い姿勢の状態になる

バイシャ・トロッカ

横移動（またはジンガ）中に ○○/○●

下　15

なし

バイシャ・トロッカ～逆立ち

横移動（またはジンガ）中に ○○/○● ⬅

下　15

なし

鉄拳ミニ情報 ジンガは横移動のための技。技中はガード不能で、相手に潰されることもしばしば。派生技のリーチの長さをめいっぱい活用する必要がある。

バイシャ・トロッカフェイント〜逆立ち

横移動（またはジンガ）中に [○○/○●] [○○/●○] ←

中　15

なし

バイシャ・トロッカ・エ・エスペリョ

横移動（またはジンガ）中に [○○/○●] Ⓝ [○○/●○]

下、下　15、15

なし

バイシャ・トロッカ〜アンボスシュタール

横移動（またはジンガ）中に [○○/○●] [○○/●●]

下、上　12、20

なし

コンビナソ・ウーニャ

横移動（またはジンガ）中に [●●/○○]

上　12、15

なし

コンビナソ・ウーニャ〜エスケルダシュタール

横移動（またはジンガ）中に [●●/○○] Ⓝ [○○/●○]

上、上、中　12、15、13

なし

コンビナソ・ランサール

横移動（またはジンガ）中に [●●/○○] [○○/●○]

上、中　12、20

パンチの１発目でＬＫを入力しておく

ファイスカ

横移動（またはジンガ）中に [○○/●●]

上、中　6、6

なし

ファイスカ〜しゃがみ

横移動（またはジンガ）中に [○○/●●] ↓

上、中　6、6

なし

スペシャル・コンビナソ・ヨトーリ

横移動（またはジンガ）中に [○○/●●] [○○/●●] ⇖ [○○/●●] ⇐ [○○/●●]

上、中、中、中、中　6、6、30、18、20

なし

トロバオン

横移動（またはジンガ）中に [○○/○●] [○○/●○]

上　50

なし

鉄拳ミニ情報 ジンガからＲＰを押すと、コトヴェラダが出る。リーチは短いが発生は早く、ヒットした相手をひるませる効果もあるため、使いやすい。

アカタール・ケイショ

横移動（またはジンガ）中に ○●/○○

中　18

なし

逆立ち

⇨ ●●/○○

特殊構え　なし

座り状態になる

逆立ち～後転しゃがみ構え

逆立ち中に⬅

特殊動作　なし

なし

逆立ち～前転しゃがみ構え

逆立ち中に⬊

特殊動作　なし

なし

逆立ち～前進

逆立ち中に⇨

特殊移動　なし

なし

逆立ち～前転～逆立ち

逆立ち中に⇨ ●●/○○

特殊動作　なし

なし

逆立ち～低い姿勢

逆立ち中に⬇

特殊動作　なし

なし

逆立ち横避け・奥

逆立ち中に⇧

特殊動作　なし

なし

逆立ち横避け・手前

逆立ち中に⇩

特殊動作　なし

なし

逆立ち横避け～下段キック

逆立ち中に⇧ ○○/●● または逆立ち中に⇩ ○○/●●

下　25

なし

鉄拳ミニ情報 逆立ちからは移動もできるが、結構使えるのが逆立ち～低い姿勢。相手の中段を避けて、ヴカオンやパラフーゾにもっていけるぞ。

逆立ち～レフトパンチ

逆立ち中に ●○/○○

中　10

なし

逆立ち～レフトパンチ・ハスティラ・エ・シバタ

逆立ち中に ●○/○○ ○○/●○ ○○/●○

中、下、中　10、15、25

なし

逆立ち～ライトパンチ

逆立ち中に ○●/○○

中　10

なし

逆立ち～ライトパンチ～バイシャ・トロッカ～逆立ち

逆立ち中に ○●/○○ ○○/○● ⬅

中、下　10、12

なし

逆立ち～バイシャ・トロッカ～ローシュタール

逆立ち中に ○●/○○ ○○/○● ○○/●○

中、下、下　10、12、25

なし

逆立ち～バイシャ・トロッカフェイント～逆立ち

逆立ち中に ○●/○○ ○○/○● ○○/●○ ⬅

中、下　10、12

なし

逆立ち～前転～クロスチョップ

逆立ち中に⇨➡ ●●/○○

中　15

なし

逆立ち～テーハシュタール

逆立ち中に ○○/●○

下　15

なし

逆立ち～テーハシュタールフェイント～逆立ち

逆立ち中に ○○/●○ ⇦

特殊動作　なし

なし

逆立ち～トロッカ・エ・ピィアオ

逆立ち中に ○○/●○ ○○/○●

下、下　10、13

なし

鉄拳ミニ情報 逆立ちからの派生技は目が回るほどある。パラフーゾやレフトパンチ・ハスティラ～、などが多用できる技。トロッカ～にも派生できる。

逆立ち～トロッカ・エ・ピィアオ～逆立ち

逆立ち中に ⬅

下、下　10、13

なし

逆立ち～ヒラターニョ

逆立ち中に⇧ or⇧

中　10

なし

逆立ち～ヒラターニョ～座り

逆立ち中に⇧ ⬇or⇧ ⬇

中　10

なし

バラフーゾ

逆立ち中に

特殊中　12、12

なし

逆立ち～バラフーゾ～トロッカ・エ・ピィアオ

逆立ち中に

特殊中、下　12、12、10、10

なし

ヴカオン

逆立ち中に⬇

中　25

なし

フマーサ

⇙

ガード不能　40、40

・←でキャンセル

気合溜め

特殊動作　なし

1発目がカウンター扱いになる。発動中はガードできない

メロジーア

接近して

投げ技　30

LPで抜け

ベスコッソ・アチラール

接近して

投げ技　30

RPで抜け

鉄拳ミニ情報 バラフーゾのあとは、座ってからの派生やトロッカ・エ・ピィアオにつなぎやすい。しかし、バラフーゾはガードされると隙が大きいのだ。

アーウマ・アチラール

相手の左側で ●○/●○ or ○●/○●

投げ技　40

[illegible]Pで抜け

チーグリ・スピン

相手の右側で ●○/●○ or ○●/○●

投げ技　42

RPで抜け

ベスコッソ・グロ

背後から接近して ●○/●○ または ○●/○●

投げ技　60

[illegible]

背中向きからの投げ掴み

背を向けて ●○/●○ または ○●/○●

投げ技　?

[illegible]

ヴィラール

⇦⇙⇩⇘➡ ●●/○○

投げ技　55

[illegible]

横移動について

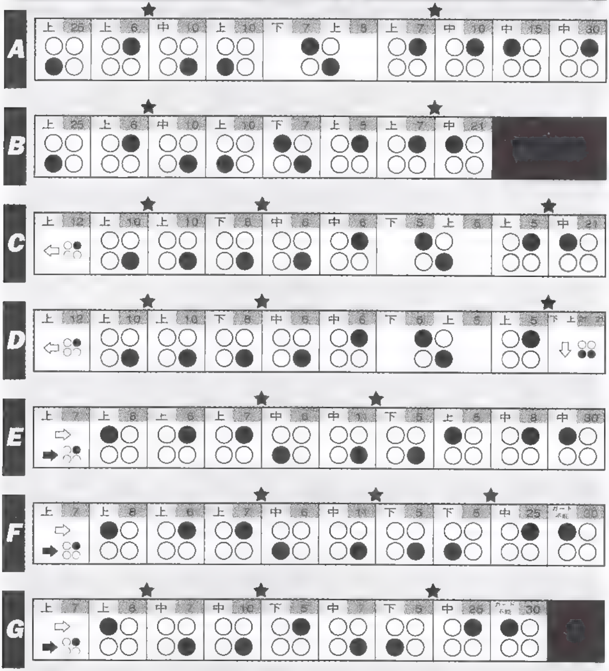
横移動は、「3」になって新たに追加されたシステムのひとつ。レバーを↑か↓に短く入れることで、↑なら画面奥、↓なら画面手前に移動することができる。横移動は単なる移動手段ではなく、相手の攻撃を回避するという用途にも使える。

基本的に、自分と相手の軸が合っていないと攻撃はヒットさせることができないため、これを利用すれば、相手の直線的な突進技を避けて、横や背後など有利なポジションを取ることができる。ただし、横移動での回避は万能ではない。相手の攻撃が連続技だった場合は、横移動を使って回避しても相手の攻撃がホーミング（追尾）してしまい、回避しきれない。また、相手の攻撃が回転系（奈落払いなどの広範囲に攻撃できる技）の技だった場合も、回避しきれないことが多い。単発技を避ける場合でも、横移動が早すぎると相手の攻撃がホーミングしてくる。ゆえに、横移動での回避は相手の攻撃を先読みし、紙一重でかわすというテクニックが必要になってくる。また、回避のためだけではなく、相手を惑わせる効果も持っているので、2択を仕掛ける際には、積極的に軸移動を取り入れよう。

鉄拳ミニ情報 エディの投げで狙うべきはヴィラール。半分近く相手の体力を奪う投げ技だ。これをうまく使えるか否かで、彼の戦力に差が出てくる

10連コンボ編

風間仁の10連コンボ



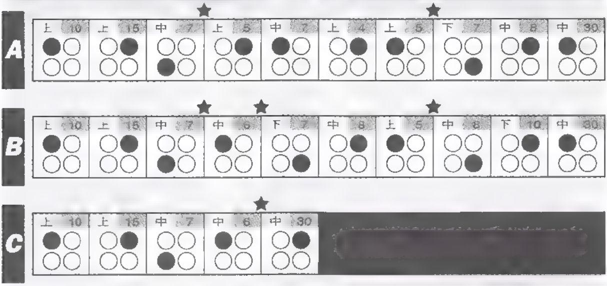
★印はガードポイントを示しています。

風間仁の10連コンボ

A～Dの10連が使いやすい。あいだに白鷺遊舞が組み込まれており、下段で相手をひっかけやすいのだ。

E～Gのコンボは、1発目の入力にコツが必要。ダッシュのあと、1度レバーをニュートラルに戻そう。

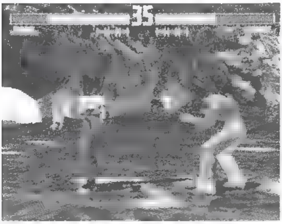
ポール・フェニックスの10連コンボ



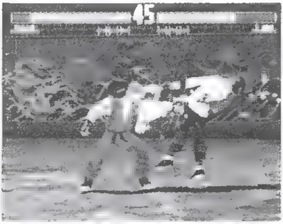
★印はガードポイントを示しています

ポール・フェニックスの10連コンボ

ポールの10連コンボは、『鉄拳 2』のときの10連とまったく同じなので、歴戦の相手にはイマイチ決まりにくいコンボといえる。ただ、1発決まれば3発目までは確実につながるので、3発の連続技と割り切って使うといい。最後まで出しきる場合は、Bのコンボがいいだろう。4、5発目のガードポイントがつながっているのが気になるが中、下段のバランスがいい。

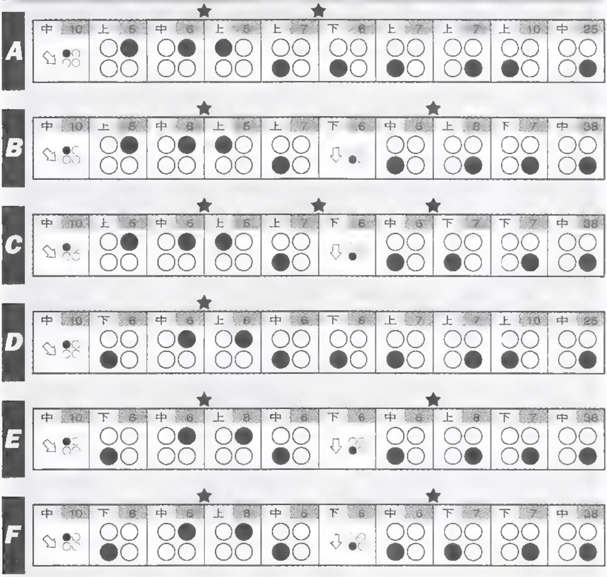


▲3発までの連続技と割り切ればガード後の反撃技として使える



▲Bのコンボは最後が葉桜鉄騎→崩拳というコンビネーションだ

フォレスト・ロウ の10連コンボ



★印はガードポイントを示しています。

フォレスト・ロウの10連コンボ

ロウの10連は、父親の10連と同じ。２のマーシャルのものと同じなのである。ロウの10連も、ポールのものと同様に、３発めまでで止めて、反撃技として使うといい。この場合、使うのはDのコンボ。２発めの下段をとっさにガードできる人間は珍しい。また、最後まで出しきって使う場合はEのコンボを使って行きたい。比較的出しやすく、判定の起伏も多い。

レイ・ウーロンの10連コンボ

A

★		★				★		★	
上 10	上 8	下 7	中 8	中 6	中 6	上 10	中 6	下 7	上 35
●○ ○○	○● ○○	●○ ○○	○○ ●●	○● ○○	●○ ○○	○○ ○●	●○ ○○	○○ ○●	○○ ○●

B

★		★				★		★	
上 10	上 8	下 7	中 8	中 6	中 6	上 10	中 6	中 6	上 30
●○ ○○	○● ○○	●○ ○○	○○ ●●	○● ○○	●○ ○○	○○ ○●	●○ ○○	○● ○○	○○ ●○

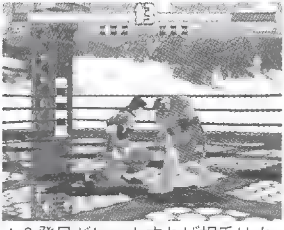
C

		★		★					
上 10	上 8	下 7	中 8	中 9	中 10	下 11	下 12	中 21	
●○ ○○	○● ○○	●○ ○○	○○ ●●	○○ ●●	○○ ●●	●○ ○○	●○ ○○	○● ○○	

★印はガードポイントを示しています

レイ・ウーロンの10連コンボ

レイの10連コンボは『鉄拳2』のときのものとまったく同じ。相変わらずつながりが遅く、見切られやすい。『2』でもそうだったが、レイの10連は3発目が命！　この下段パンチを当てられるかどうかにすべてがかかっている。3発目さえ当てられれば、以後の攻撃はヒットさせやすい。また、3発目がヒットしたあとは、そこで止めて背後攻撃に切り替えてもいい。

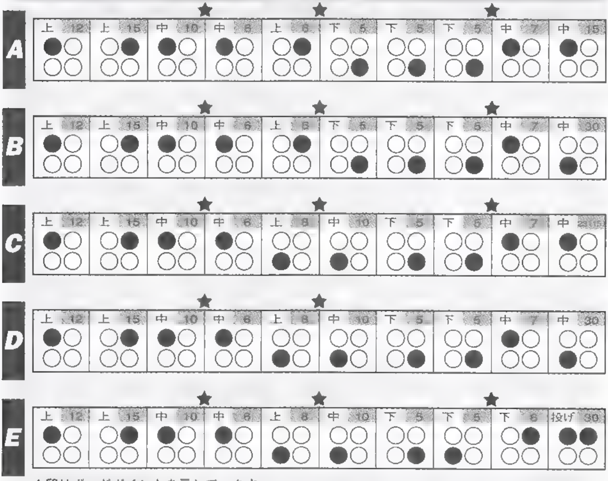


▲3発目がヒットすれば相手はよろめく。そのあいだに後掃燕舞！



▲使うならAかCのコンボを。Bは下段が3発目しかないのが不安

キングの10連コンボ



★印はガードポイントを示しています。

キングの10連コンボ

初代キングの10連コンボをそのまま受け継いだ、2代目キング。そのほとんどが中段と下段で構成されているため、扱いやすい。A、BとC、D、Eをうまく使い分けよう。AとBにはアリキックが3発、C、D、Eには2発含まれている。このアリキックの数で、相手を惑わすことができる。3発出されると思っていたものが2発だったりしただけで、相手はパニックに陥るはずだ。小細工ナシで10連を使う場合のオススメはE。特に理由はないが、やはり最後を投げで締めるこのコンボこそが、キングの10連にふさわしい。

ニーナ・ウィリアムズ
の
10連コンボ

A

		★	★	★	★				
上 10	上 10	上 6	上 6	上 7	下 9	上 6	上 6	下 5	中 25
●○	○●	●○	○●	○○	○○	○●	●○	○○	○○
○○	○○	○○	○○	●○	●○	○○	○○	○●	●○

B

		★	★	★	★				
上 10	上 10	上 6	上 6	上 7	下 9	上 6	上 6	上 6	上 30
●○	○●	●○	○●	○○	○○	○●	●○	○●	○○
○○	○○	○○	○○	●○	●○	○○	○○	○○	○●

C

		★	★	★	★			★	
上 10	上 10	上 6	上 6	上 9	下 9	下 5	中 6	下 5	中 25
●○	○●	●○	○●	○○	○○	○○	○●	○○	○○
○○	○○	○○	○○	○●	●○	○●	○○	○●	●○

D

		★	★	★	★				
中 10	上 15	上 6	上 6	上 7	下 9	上 6	上 6	下 5	中 25
⇦ ●	○●	●○	○●	○○	○○	○●	●○	○○	○○
	○○	○○	○○	●○	●○	○○	○○	○●	●○

E

		★	★	★	★				
中 10	上 15	上 6	上 6	上 7	下 9	上 6	上 6	上 6	上 30
⇦ ●	○●	●○	○●	○○	○○	○●	●○	○●	○○
	○○	○○	○○	●○	●○	○○	○○	○○	○●

F

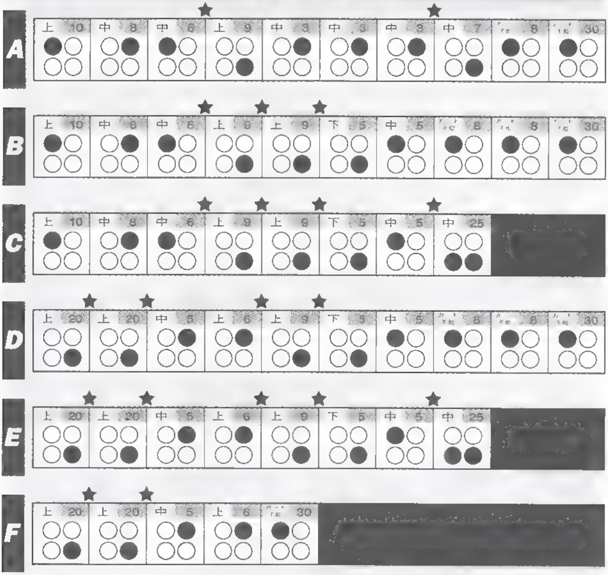
		★	★	★	★			★	
中 10	上 15	上 6	上 6	上 9	下 9	下 5	中 6	下 5	中 25
⇦ ●	○●	●○	○●	○○	○○	○○	○●	○○	○○
	○○	○○	○○	○●	●○	○●	○○	○●	●○

★印はガードポイントを示しています。

ニーナ・ウイリアムスの10連コンボ

ニーナも『鉄拳２』の10連をそのまま受け継いでいるが、はっきり言ってＦ以外は使う必要はナシ。というのは、Ｆ以外の10連はＦに比べて性能で見劣りするため。Ｆのコンボは後半に下段が多く下、中、下、中というイヤらしいつながりを持っているうえに、つながりが異常に早い。しかも最後はディバインキャノン。ヒット後にさらなる追い撃ちも可能だ。

吉光の10連コンボ



★印はガードポイントを示しています。

吉光の10連コンボ

ガード不能技が組み込まれているヨシミツの10連は『鉄拳２』のものと同じ。ガード不能技が組み込まれているのは強みだが、そこにたどり着くまでの攻撃に難がある。性能でいえば、Ｂのコンボがもっとも使いやすいだろう。他のコンボは５、６発目にガードポイントが連続して続くので、いまいち決まりにくい。それを乗り越えれば、ヒットさせやすいのだが。

リン・シャオユウの10連コンボ

A

中 26	上 4	上 7	中 12	中 10	上 15	下 6	下 10	中 14	中 20
⇧ ●	●○ ○○	○● ○○	●● ○○	●○ ○○	○○ ●○	○○ ○●	○○ ○●	○○ ○●	●○ ○○
★		★			★	★			

B

中 25	上 4	上 7	下 6	下 10	中 12	中 12	下 10	中 16	中 21
⇧ ●	●○ ○○	○● ○○	○○ ○●	○○ ○●	○● ○○	●● ○○	●○ ○○	○○ ○●	○● ○○
★		★		★		★			

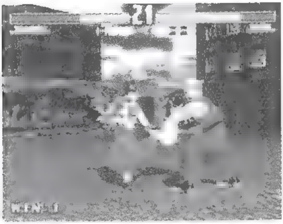
★印はガードポイントを示しています。

リン・シャオユウの10連コンボ

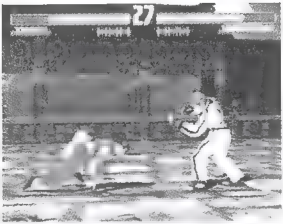
シャオユウに10連コンボは2種類しかないが、使い方によってはとても強力。まずは4発目でいきなり迫ることのできる2択、これが彼女の武器となるだろう。また、Bのコンボは4発目で止めると鳳凰の構えに自動的にシフトするので、使いやすい。



▲1発目がヒットしても、2～3発目はしゃがみで回避されてしまうのがシャオユウの10連の弱点だ



▲Aは6発目で止めて背後攻撃に変化させてもいいだろう



▲Bは4発で止めて、鳳凰の構えからさらに2択を仕掛けてもいい

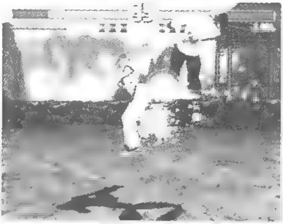
ファラン
の10連コンボ

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
			★		★		★			
A	中 12 レフトフラミンゴから ○● ○○	上 7 ○● ○○	上 10 ○○ ●○	下 7 ○○ ○●	中 7 ○○ ●○	中 8 ○○ ○●	下 7 ○○ ○●	上 10 ○○ ○●	中 21 ○○ ○●	上 42 ○○ ●○
			★		★		★			
B	中 12 ライトフラミンゴから ●○ ○○	上 7 ○● ○○	上 10 ○○ ●○	下 7 ○○ ○●	中 7 ○○ ●○	中 8 ○○ ○●	下 7 ○○ ○●	上 10 ○○ ○●	中 21 ○○ ○●	上 42 ○○ ●○

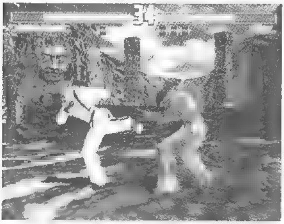
★印はガードポイントを示しています

ファランの10連コンボ

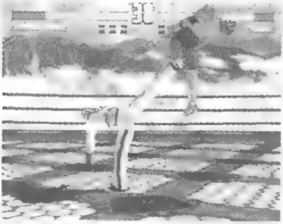
花朗の10連コンボはAフラミンゴから始まるちょっと特殊なコンボ。6発目以降は強力なのだが、5発目まではつながりが遅いうえにガードポイントが2つもある。4発目まではなんとか当てられても、5発目で潰されてしまうことが多いだろう。



▲5発目さえ決まれば、もらったも同然!? 当たれば大ダメージのファランらしいコンボだ



▲5発目がネック。普通、ここで潰されてしまいがちなのだ



▲8発目がヒットすれば、相手は高く浮き上がり、ヒット確定

エディ・ゴルド
の10連コンボ

A

★									
中 中 16 29	中 20	上 7	上 8	中 中 5 13	中 10	上 中 6 6	中 21	中 15	中 20

B

中 中 16 29	中 20	上 7	上 8	下 12

★印はガードポイントを示してします。

エディ・ゴルドの10連コンボ

かなりトリッキーな動きを見せる10連だが、Aのコンボはすべて立ちガードでガードされてしまう。よって、Bのコンボを使って6発目以降を他の技に派生させるか、Aのコンボ中、どこかで止めて他の技に派生させるかなど、小細工が必要になってくるだろう。



▲上・中段のみとはいえ、この動きだ。上級者といえどもどこで潰せばいいのか、悩んでしまう



▲3発目さえ当たれば、あとの攻撃がガンガン当たりまくる



▲横移動などで回避されると、それまで、という場合も多い。

風間　仁の連続技

浮かせて立ち左パンチを当ててから、羅刹門や白鷺遊舞を当てるのが基本。浮かせ技は、風神拳や鬼殺し、双角などを使うといいだろう。

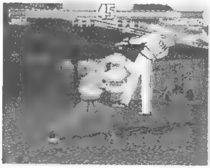


◀羅刹門は弐より壱の方が攻撃力が高い

- 風神拳→立ち左パンチ→鬼哭連拳
- 風神拳→ワンツーパンチ→胴抜き
- 鬼殺し→白鷺遊舞 3 発→胴抜き
- 双角→雷神拳
- 奈落払い一発→白鷺遊舞 2 発→白鷺遊舞 2 発→破砕蹴
- 左踵落とし→踵切りor白鷺遊舞

ポール・フェニックスの連続技

ポールの浮かせ技は右アッパーや小ジャンプ右キック、裏疾風。浮いた相手には何か通常技を当ててから崩拳か落葉、といったものがメイン。



◀裏疾風がカウンターの場合もう一発

- 小ジャンプ右キック→双飛天脚
- 小ジャンプ右キック→立ち左パンチ× 3→双飛天脚
- 小ジャンプ右キック→立ち左パンチ→旋桜鉄騎
- 裏疾風→立ち左パンチ× 3～4→崩拳
- 裏疾風（カウンター）→裏疾風→立ち左パンチ→ワンツーパンチ→鉞打ち
- 裏疾風（カウンター）→小ジャンプ右キック→立ち左パンチ× 3→崩拳

フォレスト・ロウの連続技

ロウはサマーソルトのあとに、ふたたびサマーソルト系の連続技を仕掛けるのが、ベーシックなスタイル。ドラゴンラッシュなどでも浮く。



◀サマーのコンボは簡単かつ大ダメージ

- シットストレートレフトサマー→ダブルサマーソルトキック
- サマーソルトキック→立ち左パンチ→ダブルサマーソルトキック
- ハイキックライトサマー→立ち途中右キック→ドラゴンラッシュ
- ドラゴンストーム→寸剄
- ドラゴンストーム→立ち左パンチ→ドラゴンローレフトサマー
- ドラゴンストーム→立ち左パンチ×1～2→ドラゴンラッシュ

レイ・ウーロンの連続技

寝た状態から出す跳弓脚さえ当たれば、わりとなんでも決まる。その他では、右アッパー、小ジャンプ右キック、豹手などが浮かせ技だ。

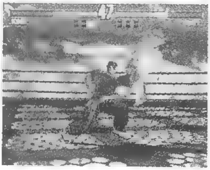


◀西虎爪カウンターヒットも浮かせ技

- 後掃燕舞1発→巻暫連脚
- 後掃燕舞1発→蛇の構え→蛇尾→蛇武×6
- 後掃燕舞1発→左アッパー→龍声中段脚
- 豹手→立ち左パンチ→龍声中段脚
- 跳弓脚→龍声中段脚4発→虎の構え→虎尾脚
- 西虎爪（カウンター）→巻暫連脚

キングの連続技

キングの浮かせ技は、ダイナマイトアッパー、小ジャンプ右キックなど。グランドスマッシュをカウンターで当てたあとに浮かせよう。



◀ダイナマイトアッパーが一番使える

- ダイナマイトアッパー→立ち左パンチ→８９３・K
- ダイナマイトアッパー→掌底アッパー→スピニングスマッシュ
- ダイナマイトアッパー→ブルータルサイクロン→スピニングスマッシュ
- ダイナマイトアッパー→掌底アッパー→ブルータルサイクロン１発→ムーンサルトボディプレス
- 小ジャンプ右キック→小ジャンプ右キック→スピニングスマッシュ
- マッスルバスター→ムーンサルトボディプレス

ニーナ・ウィリアムズの連続技

ニーナはディバインキャノン、鰓切り、右アッパーなど浮かせ技をたくさん持っている。右アッパーが最後にくる連続技を多用して浮かそう。



◀ディバインキャノンは今回もメイン

- ディバインキャノン→ビンタ→往復ビンタ
- ディバインキャノン→ディバインキャノンコンボ
- シットストレート&ライトアッパー→ライトロー&バックスピンチョップ×２→スライサー
- シットストレート&ライトアッパー→立ち左パンチ×２→ファールキック
- 鰓切り→ディバインキャノンコンボ
- 鰓切り→エンプレスヒール

吉光の連続技

吉光は右アッパーがとにかく便利。日向砲は相手が高く浮くが、落下速度が速くてタイミングを取りづらい。右アッパーで十分やっていける。



◀浮いたあとは卍葛や卍芟で追い撃ち

- 右アッパー→立ち左パンチ×２→紫電
- 右アッパー→立ち左パンチ→卍葛×２→弾割り
- 右アッパー→右アッパー卍葛→紫電
- 右アッパー×３〜４→紫電
- 日向砲→華厳
- 日向砲→毒霧

リン・シャオユウの連続技

シャオユウは背中向きや鳳凰の構えから出す技が浮かせやすい。虎尾脚や、弓歩盤肘が、シャオユウの多くの空中コンボの始動技となる。

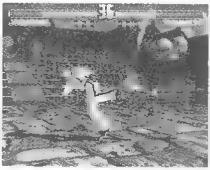


◀里合腿で後を向いてから虎尾脚が基本

- 虎尾脚→雀連砲→里合腿
- 虎尾脚→妃背掌→背身撃
- 虎尾脚→妃背掌１発×２→背身撃
- 弓歩盤肘→雀連砲→架推掌
- 弓歩盤肘→妃背掌→雀連砲→双壁掌
- 跳弓脚→背身撃１発→背身撃→双壁掌

ファランの連続技

ファランはレフトキックコンボの4発目やファイヤークラッカー2発目、ライジングブレード、右アッパーで相手を浮かせることができる。

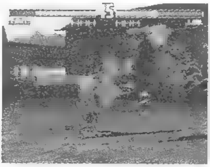


◀浮いたらレフトキックコンボ。超痛い

- ライジングブレード→エアファング→ファイヤークラッカー
- ライジングブレード→ハンティングホーク
- ライジングブレード→ヒールエクスプロージョン
- ファイヤークラッカー→立ち左パンチ→ワンツーパンチ→ファイヤークラッカー
- ファイヤークラッカー→ライトキックコンボ
- ファイヤークラッカー→ワンツーパンチ→レフトキックコンボ

エディ・ゴルドの連続技

エディは空中コンボが難しいキャラ。個々の技の出が遅いためだ。浮かせ技はビリバや逆立ちから出るヴカオン、カウンターコトヴェラダ。



◀タイミング良くコマンドを入力しよう

- ビリバ→ワンツーパンチ→マカコ・デ・ラド
- ビリバ→シャバ・ジラトリャ
- ビリバ→ビリバ
- ビリバ→コンビナソ・バイア
- ヴカオン→トロッカ・エ・ピィアオ
- ヴカオン→パラフーゾ→下段キック

編集後記

ポケットに入れて連れてって

格闘ゲームって発売されてしばらくは経験より知識がものをいうでしょ？　インストに載ってない技をどのぐらい知ってるかが勝敗に結びついたりしてさ（笑）。そんなプレイヤー間の知識の差みたいなものを埋められればと思い、本書を作りました。

初心者にも、上級者に対しても実用的な本を、ゲーセンに持っていけるサイズで。本書のコンセプトはたったそれだけです。見知らぬ技をくらったときや、対戦待ちのあいだに仲間とあーだこーだ言いながら、めくってもらえればうれしいです。

新留　寿基

プロフィール

〈職業〉
虚弱編集
〈年齢・身長・体重〉
25歳、170cm、52kg
〈血液型〉
A型
〈趣味〉
鍼、指圧
〈好きなもの〉
風呂に入ること
〈嫌いなもの〉
実生活における2択

合い言葉は「ほいぃえ〜っ」

みなさんこんにちは。このコマンドブックのライターを務めさせていただいた、工藤と申します。思えば、最初にこの本の話をしてたのは去年の暮れあたりでした。ゲーセンでゲームの順番を待ってるあいだにでも、パラパラとめくれるような本を作りたいなあ、と思っていました。というわけで、長いといえば長い道のりだったかな。この本を作る際にもっとも重要視したのは値段と使いやすさです。実際にゲーセンでこの本が読まれているのを見かけることができたらぼくは幸せだなぁ。では最後に…。キミのハートに架推掌！

工藤　将

プロフィール

〈職業〉
遊遊ゲームライター
〈年齢・身長・体重〉
22歳、168cm、57kg
〈血液型〉
B型
〈趣味〉
ネットサーフィン
〈好きなもの〉
寝床
〈嫌いなもの〉
徹夜、対戦マナーの悪い人

鉄拳3攻略本第2弾制作快調…か!?

アーケードゲーム完璧攻略シリーズ④

鉄拳3コマンドブック

編　著　ファイティングスタジオ
発行者　井上功夫
発行所　株式会社双葉社
〒162東京都新宿区東五軒町 3-28
振替　00180-6-117299
印刷所　共同印刷株式会社

ライター：工藤将
コマンドデータ作成：柴崎宏　森脇隆
撮影協力：岡野聖剛
デザイン：共同印刷ＳＰＣ
Computer Editorial System RECCA SHA Corp.

ゲーム内容についてのお電話でのお問い合わせは一切受け付けておりません。御了承下さい。

ISBN4-575-16053-9 C0176

鉄拳３　コマンドブック
定価：本体700円＋税

1997年5月30日　第1刷発行
編著／ファイティングスタジオ
発行者／井上功夫
発行所／株式会社 双葉社
〒162　東京都新宿区東五軒町 3-28

ISBN4-575-16053-9

C0176 ¥700E

9784575160536

定価：本体700円＋税
双葉文庫

1920176007001

アーケードゲーム完璧攻略シリーズ④

鉄拳3 TEKKEN 3™
コマンドブック

856の固有技を掲載！

基本システム解析、キャラクター紹介に加え、基本キャラ10人の固有技コマンドを、投げ、派生、連係、10連といった属性ごとにリスト形式で完全網羅。実用的な空中コンボも収録。

双葉社

ARCADE 鉄拳3 コマンドブック FUTABASHA